1992年3月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第3号通巻39号　平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 430yen

# マルカツ 勝 PCエンジン

1992 3月号



**別冊付録**
**㊙勝スーパーCD-ROM² VOL.2**
発売中・発売前を問わず、全SCDソフトを収録

人気のゲームを完全攻略
## コナミスペシャル
パロディウスだ!　出たな!! ツインビー etc.

ついに発売日決定 **天外魔境II**

電撃発表 **源平討魔伝 巻ノ弐**

スクープ続報 **イースIV**


Enjoy Hudson
SUPER CD·ROM² SYSTEM
GATE OF THUNDER
2月21日
モードは、ノーマル、ハード、デビルの3つ。
腕に自信があっても、ノーマルからスタートするのが無難だろう。
痛い思いをするのは、キミだ！
敵は強い！　健闘を祈る。



GATE OF THUNDER
ゲート・オブ・サンダー
TM
GAME START
CONFIGURATION
©1992 HUDSON SOFT
SYN SOUND DESIGN
©1992 RED
宣戦布告!!
CONFIGURATION
LEVEL NORMAL
MUSIC 00
SOUND 00
STAGE 1
希望小売価格
6,800円
©1992 HUDSON SOFT
©1992 RED
SYN SOUND DESIGN
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

続報

# A・RPGの金字塔、第4弾



# イースⅣ Ys Ⅳ

去る1月7日。東京・立川市の日本ファルコムにおいて、ハドソン&日本ファルコムによる『イースⅣ』制作発表会が行われた。もちろん本誌はさっそく取材班を結成。両社の意気込みからゲームの内容まで、当日の情報全てをここに公開しよう！



## 制作発表会レポート

発表を行ったのは、日本ファルコム代表取締役・加藤氏(写真右)とハドソン常務取締役・中本氏(写真左)。両氏によると『イースⅣ』は、PCエンジン完全オリジナル作品として、スーパーCD-ROM$^2$専用での制作が決定。制作の分担としては、シナリオ・音楽をファルコムが、プログラム・ビジュアルをハドソンが行うことで合意が得られている。まだ、制作は始まったばかりということで、今後の情報に期待したいところだ。



⬆ファルコム制作による『Ⅳ』の設定資料。サブタイトルには「MASK OF THE SUN（太陽の仮面？）」の文字が！

にゅうす&とぴっくす 電光石火 MARUKATSU

さらにビッグニュース

# 日本ファルコム PC市場 参入決定!!



## 参入第1弾はオリジナル!??

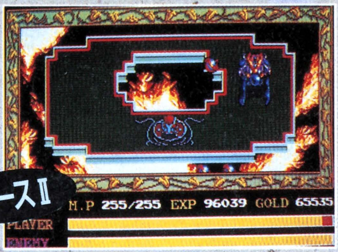



先月号での本誌の予想通り、発表会の席上において加藤氏より日本ファルコムのPC市場参入が発表された。もちろん『イースⅣ』をはじめとして、「ハドソンとの友好関係はそのままに、今後は良きライバルとして…」と語る加藤氏。参入第1弾は、今秋の発売を目指して開発中とのことだ。



# イースⅣはこんなゲームになる!!

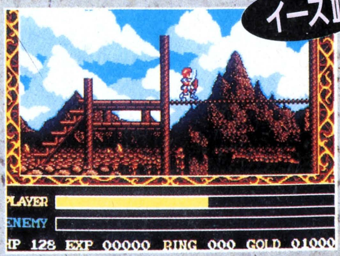
## ❶ストーリーは『Ⅱ』と『Ⅲ』の間!



⬆『Ⅱ』の舞台は天空の国イース。

『Ⅳ』のエピソードは、時間的には、『Ⅱ』と『Ⅲ』の間の物語になるという。つまり、アドルがイースの国を救ってから、ドギとともに旅を続けていたときの話ということになる。

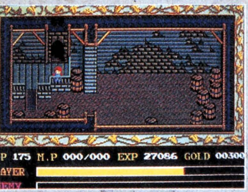
そして、舞台となるのは"セル・セタの樹海"と呼ばれる森林地帯らしい。



⬆盗賊ドギの故郷・レドモントの街が中心の『Ⅲ』。

## ❷システムは『Ⅱ』のパワーアップ版!

一方、気になるシステムだが、こちらはシリーズ中最高の人気作でもある『Ⅱ』のシステムを踏襲。2Dタイプの体当たり型戦闘という基本をそのままに、よりプレイしやすいような改良を加えるとのこと。『Ⅱ』のファンは狂喜せよっ!!

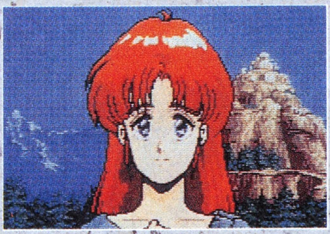





⬆➡操作の簡単さと、ストーリーの奥深さが見事にマッチしていた『Ⅱ』。

## ❸リリア、ドギなど、人気キャラが再登場する!

ファンには嬉しいことに、シリーズに登場したキャラクターのうち何人かが再登場する。中でも人気の高いリリアの登場は確定的だぞ。どのような形で、彼女がストーリーに関わってくるのか……楽しみなところだ。


➡各キャラとの再会がどのように描かれるかも気になるね。



## ファルコム参入第1弾を予想する!

### ブランディッシュ

ファルコムお得意のA・RPG。オリジナル(PC-98版)はマウス操作だが、PCエンジンでのパッド操作の問題が解決されれば、移植の可能性は高い。



### ロードモナーク

パズル要素の高いSLG。かわいらしいキャラと意外な奥深さがパソコンゲーマーを虜にした。PCエンジンのビジュアル性能を活かすならこれか?

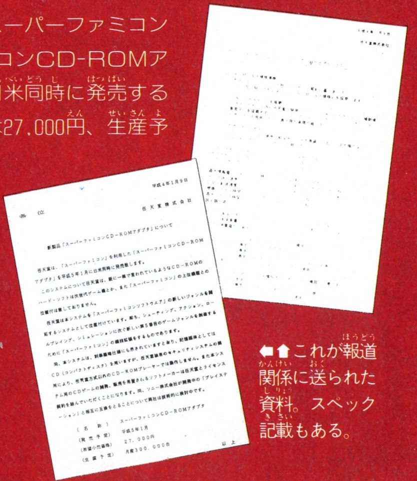


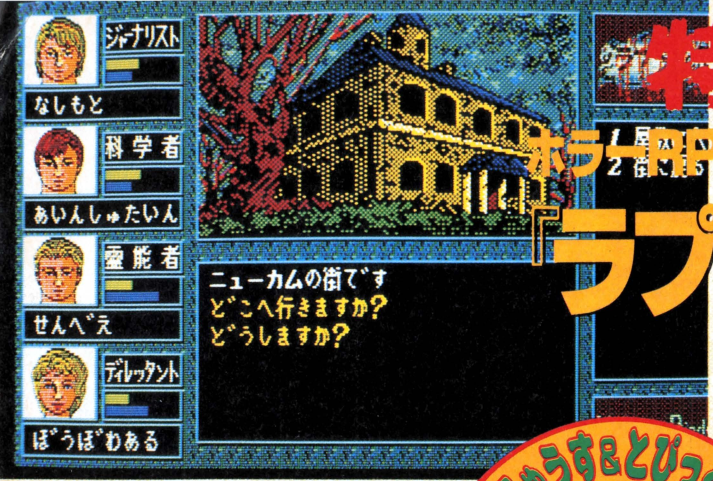

＊画面はパソコン版のものです

## 発表 スーパーファミコン CD-ROMアダプタシステム

去る1月9日、任天堂はスーパーファミコンの周辺機器「スーパーファミコンCD-ROMアダプタ」を平成5年1月、日米同時に発売すると発表した。希望小売価格は27,000円、生産予定は月産300,000台。

スペックでは、メインメモリ(RAM)8Mビットを搭載するという点が目を引く。また、ソニーが開発を進めている「プレイステーション」とのソフトの互換も技術的に検討中ということだ。(→ふろくP.24)


⬅⬆これが報道関係に送られた資料。スペック記載もある。




# 特報! ヒューマンから ホラーRPG『ラプラスの魔』移植決定!!

※画面はパソコン版のものです。
Ⓒハミングバードソフト

にゅうす&とぴっくす 電光石火 MARUKATSU

昨年末行われたヒューマンのクリスマスイベントで、異色ホラーRPG『ラプラスの魔』がPCエンジンのSCDに移植されるとの発表があった。このゲームは5年前にコンピュータ版が発表され、その後、コミック化や小説化もされた人気RPG。幽霊屋敷の探検ゲームで、霊能者、探偵などの現代的職業や尋問、交渉などのスキル購入システムなど、その世界設定やシステムはいまもなお斬新さを失っていない。さらにリメイクの手も加えられるとのことで、これは今年一番の期待作だぞ!

コミック




⬅コミック版は、「コミックコンプ」誌に連載。角川書店から発売。

小説

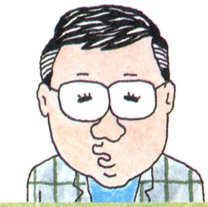



⬅『サイバーナイト』でおなじみの山本弘氏の小説版。角川書店から発売。

ゲーム




⬆おどろおどろしい雰囲気のコンピュータ版。ハミングバードソフトから発売。



⬅「ラプラスの魔」のデザイナー安田均氏。グループSNE代表。

## グループSNE安田均氏がリメイクする!

PCエンジン初のホラーRPGになるわけですから、SCDの利点を生かして、ホラー映画を意識した臨場感のある"怖さ"を演出します。もちろん、ビジュアルシーンや音楽、ゲームシステムなども、全面的にリメイクします。期待してください!

# ハドソン+NEC 米で新会社設立

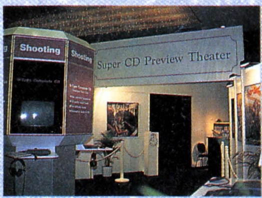
米国のPC、TG-16は、スーパーNESはおろかジェネシスにも大きく水をあけられ、大苦戦中。

その打開策として、ハドソンとNECは、4月に米国における合弁会社Turbo Technologies, Inc.を設立する。日本で好調なDUOの米国バージョンを今夏より市場に投入、SCDを核に、他機種に先行する豊富なCDソフトで差別化し、巻き返しをはかる。

またハドソンはラスベガスで催された'92冬のCESで、非公式ながら研究中の"次世代機"用技術を公開した。ゲーム機用の機能を持たせた32ビットCPUと専用開発の画像処理チップにより、デジタル取り込みのビデオ画像をパッドで操作させたり、ポリゴン処理された飛行機の飛行シーンをきわめてなめらかに映し出した。ちなみにコストの関係上、いつ、どういう形で発表されるかは一切未定。




⬅CESでは、TGはCD-ROMがメイン。

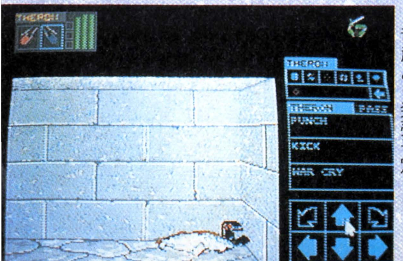



⬅SCDソフトの体感コーナーも設けられた。



⬆新会社設立発表会であいさつに立つハドソン・工藤社長。

## 『ダンジョンマスター』発表!




⬅『ダンマス』。ビクター音産より発売予定。




⬅海外オリジナルCDソフトも意外と多いぞ。




⬅CDソフトのタイトル数の比較。アメリカらしいね。





にゅうす&とぴっくす 電光石火 MARUKATSU

# シド・ミード

## 最新作『テラフォーミング』を語る

『テラフォーミング』発表記者会見のために来日したシド・ミード氏を、宿泊先のホテルに訪ねた。非常にデリケートな人物だと聞いて、緊張ぎみの我々を、氏はにこやかな笑顔で迎えてくれた。

シド・ミード氏は「スタートレック」「エイリアン2」など、SF映画のビジュアルイメージを作成したことで有名な、世界的デザイナーだ。今春ライトスタッフから発売予定のSTG『テラフォーミング』の制作に参加し、キャラクターや背景などのデザインを担当している。ホテルの和室でくつろぐミード氏に、話を聞いた。

●『テラフォーミング』の制作に関わることになったきっかけは、どんなことだったのですか?

■まずライトスタッフから依頼がありました。ゲームのストーリーは母艦から戦闘機が飛び立つところから始まるのですが、シナリオがあまりに良くできているので、驚きました。内容は映画のシナリオにも匹敵するほどでした。その質の高さに心を動かされ、依頼を受けることにしたのです。

●はじめてのゲーム制作で、苦労した点は?

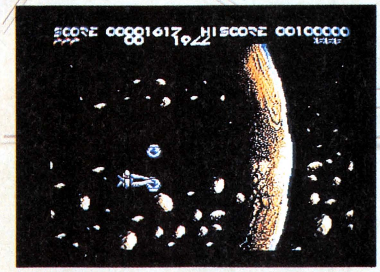
■キャラクターのデザインや動きを、制約の多いゲーム画面でどう再現するか、という点です。せっかく細部まで設定しても、ゲームの画面に移すと、小さくなるうえ、単なるドットのかたまりになってしまう。こうした制約の中で、私が考えたデザインやキャラの動きをどのように見せるか、ということろで苦労しました。

●デザイン作業はどのように行うのですか?

■まず紙の上にデザインして、スキャナーでマッキントッシュに取り込み、マックの画面上で実際にキャラクターを動かしたり、ドット数を変えたりしながら、検討を重ねていくわけです。でも、このように注意を払って作ったデザインでも、PCエンジンに取り込むのは、難しかったようです。しかし、ライトスタッフの制作スタッフのおかげで、すばらしいものができました。

●『テラフォーミング』を実際にプレイした感想は、いかがですか?

■年をとると、頭から指先の神経まで信号が伝わるのに時間がかかるようになって、こうしたゲームが苦手になってくるんですよ。でも親切なことに、ライトスタッフは私のためにわざわざ、ゆっくり動くバージョンを作ってくれました。それをプレイしたのですが、非常に満足しています。ある意味で、PCエンジンの機能を限界まで使いこなしたゲームと言えるのではないでしょうか。




⬅『テラフォーミング』のゲーム画面。まだ開発中だが、全編を通してシド・ミード氏のデザインが効果的に使用される。




➡インタビューの前日12月中旬に『テラフォーミング』制作発表会が行われ、制作スタッフが勢ぞろいした。

月刊 勝PCエンジン
1992 ③ Vol.39
発行／角川書店

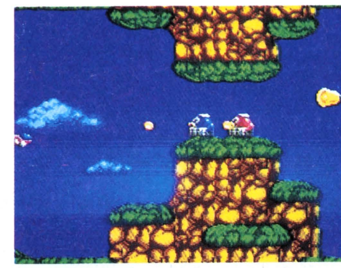
［3月号目次］

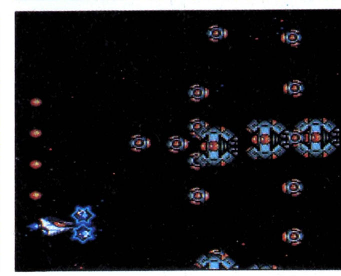
# C·O·N·T 3 E·N·T·S

［とじこみ大特集］

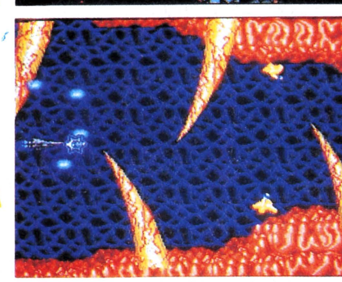
# KONAMI 道楽上巻

見よ、この無敵のラインナップ!!









- パロディウスだ!
- 出たな!! ツインビー
- グラディウス
- 沙羅曼蛇

お・ま・け
KONAMIフリークに捧げる
ファンブック





## G A M E　D A T A

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| CD-ROM² | スーパーグラフィックス専用 | RPG ロールプレイング | AVG アドベンチャー | APZG アクション・パズル |
| スーパーCD-ROM² | GT対応 | ARPG アクション・ロールプレイング | SLG シミュレーション | ETC その他 |
| 新旧CD-ROM²両対応 | PC・SG両対応 | STG シューティング | SPG スポーツ | |
| Huカード(数字はメガ数) | バックアップ対応 | ACT アクション | PZG パズル | |



## 《GAME INDEX》
アイウエオ順



☆掲載ソフトのうち、
とくに表記のないものは税別です。

**COVER**
illustration●佐々木晃[TONG KING SHOW]
art direction●グァバモリオカ
logo design●高木和雄[AR＋DA]


LASER SOFT
超兵器「ストームブリンガー」。その戦闘機は生きている。
3月13日(金)
発売
SUPER
CD-ROM²
シューティングゲーム
グロテスクな敵生物との壮絶なバトル、
究極のイマジネーションが創りだす多彩な攻撃。
未来型シューティング。
[サイキックストーム]
PSYCHIC STORM
NAVIGATION
未来へ君と──レーザーソフト。
レーザーソフト
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575 発売元 株式会社日本テレネット

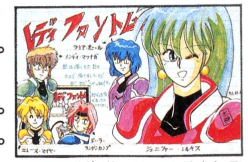

LASER SOFT
BABEL
'92年春
突如生じた時空間の歪み〈時震〉は、ひとつの架空世界を生みだした。
未開拓と機械文明が入り交じり、争いの絶えない混乱の世界……。
人はそこを「BABEL」と呼んだ……。
従来のRPGの常識を超える斬新なゲームデザイン。
聖剣ではなく拳銃を、
魔法ではなく機関銃を、
龍ではなく戦車と飛行機を、
怪物ではなく強大な軍隊を、
そして正義ではなく真実を求めて……

NAVIGATION
未来へ君と――レーザーソフト。

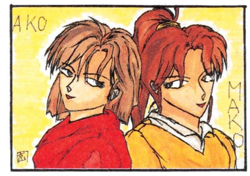
# 新感覚RPG「BABEL(バベル)」スーパーCDで堂々発売!!



## アコとマコのBABELを訪ねて三千里


北海道　P.N.水神有気君

マコ：こんにちは／春めいてきましたネ。
アコ：雑誌は3月号でも今はまだ2月よ。
マコ：気分よ、もう。
アコ：まあ、気分を取り戻してハガキの紹介しよ。
マコ：今回はイラストがいっぱい。神奈川県の芳賀君、北海道のP.N.水神君どうもありがとう／
アコ：えっと、愛知県の石黒君からも質問がきています。CD－ROMはどのように作られるのか？
マコ：ごめんネ。これは、ヒ・ミ・ツなの／
アコ：じゃあ、アコとマコのプロフィールだって。
マコ：私は1月31日生まれのAB型。好きなゲームは、なんとシューティング／　アコは10月20日生まれのB型。好きなゲームは…。



神奈川県　芳賀健一君

アコ：ぬいぐるみキャッチャー／
マコ：…それってゲームかな？…。まあ、いいや。BABELの話をしよ。2月発売予定のBABELは今までのRPGにありがちだったストーリーとはまったく違うものに仕上がっています。
アコ：なんて言うのかな…。SFとハードボイルドとアドベンチャー映画を混ぜたような不思議な感じがするゲームなの。
マコ：ビジュアルもたっぷりあるから、楽しみに待っててネ／　それでは、来月号までバイバイ／

●お手紙を採用させていただいた方には、アコとマコからささやかなプレゼントをさしあげます。

### LASER NEWS

「BABEL」テレフォンサービス実施中／
☎03－5394－5585

24時間、「BABEL」のみんながあなたを待っています…。

LASER NEWS

Victor

HIS MASTER'S VOICE

PC Engine

# 迷惑かもしれませんが続々大作を発売します。

## 壮絶！





SHADOW OF THE BEAST

シャドー・オブ・ザ・ビースト

魔性の掟

SUPER CD·ROM² SYSTEM

邪悪なビーストによって、魔性の姿に変えられた男が、
人間の姿に戻るために立ち上がった
待ち受ける様々の罠とモンスター
広大な舞台に繰り広げられる壮絶なアクション・ゲーム

TM & © 1992 PSYGNOSIS LIMITED. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC

**3月発売予定** ¥7,200

## 豪華！





ULTRA BOX

ウルトラボックス6号

いよいよ発売！特大企画豪華8本立！
2大コミック作家によるおもしろゲームや
あの「クスト」堂々のノーカット総集編などなど
アクセル全開の総力版

ROM ROM

© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

**1月31日発売予定** ¥5,800

## 劇的！



LOOM

LOOM〈ルーム〉

ルーカス・フィルムの手による感動の
ファンタジー・アドベンチャー・ゲーム
映画を知りつくしたルーカスならではの演出と
斬新なゲーム・システム、そして独特の魔法と冒険
まるで映画を見るようなこれがインタラクティブ・シネマ

SUPER CD·ROM² SYSTEM

TM & © 1992 LucasArts Entertainment Company.
© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

**今春発売予定** 価格未定

## 野望！





Rising Sun

ライジング・サン

平安時代末期、武士の勢力の台頭を背景にした
源氏と平家の一大叙事史
清盛が義経が頼朝がそれぞれの野望を胸に展開する
リアルタイム・シミュレーション・ゲーム
変化のあるアクション画面と感動のアニメーションは必見

© 1992 NEC TECHNOLOGIES, INC. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

ROM ROM

**2月末発売予定** ¥7,800

## 邪悪！





ソーサリアン

SORCERIAN

目覚めよ、ソーサリアン達！幾多の邪悪に立ち向かえ！
10のシナリオが楽しめる前人未到のアクションRPG
プレイヤーに許された大幅な選択や
人生を感じさせる登場人物など今までの常識を破った大作

© 1987 1992 日本ファルコム © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

Falcom 日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

**3月発売予定** ¥7,200

SUPER CD·ROM² SYSTEM

## 勝負！



Stratego

ストラテゴ

アメリカで最もポピュラーなストラテジック・ボード・ゲーム、
ついにPCエンジンで登場!! 10×10のスクウェアにプレイヤー、
コンピュータ併せて80個のユニットで戦術を練って勝負！

Licensed from Accolade, Inc. in Conjunction with JPI.
© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

**今春発売予定** ¥6,700 HuCARD

表示価格は全て税別希望小売価格です。

発売元：ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

3

PC Engine

CD-ROM² SYSTEM

PC Engine



## 妖子の日記

1992年1月29日(水)

今日は真冬とは思えないポカポカ陽気。
帰り道に公園を散歩してたら
ノドが渇いちゃった。
なぜか緑の中で飲む水は
おいしく感じるから不思議。
ただの水道水なのに。
やっぱり私は暖かい季節が好き。
このまま春になっちゃえばいいのになぁ。

ファンタスティックなデジタルコミック

# 魔物ハンター妖子

## ～魔界からの転校生～

3月発売予定！ 価格¥6,800(税別)

illustrated by GAKU. MIYAO

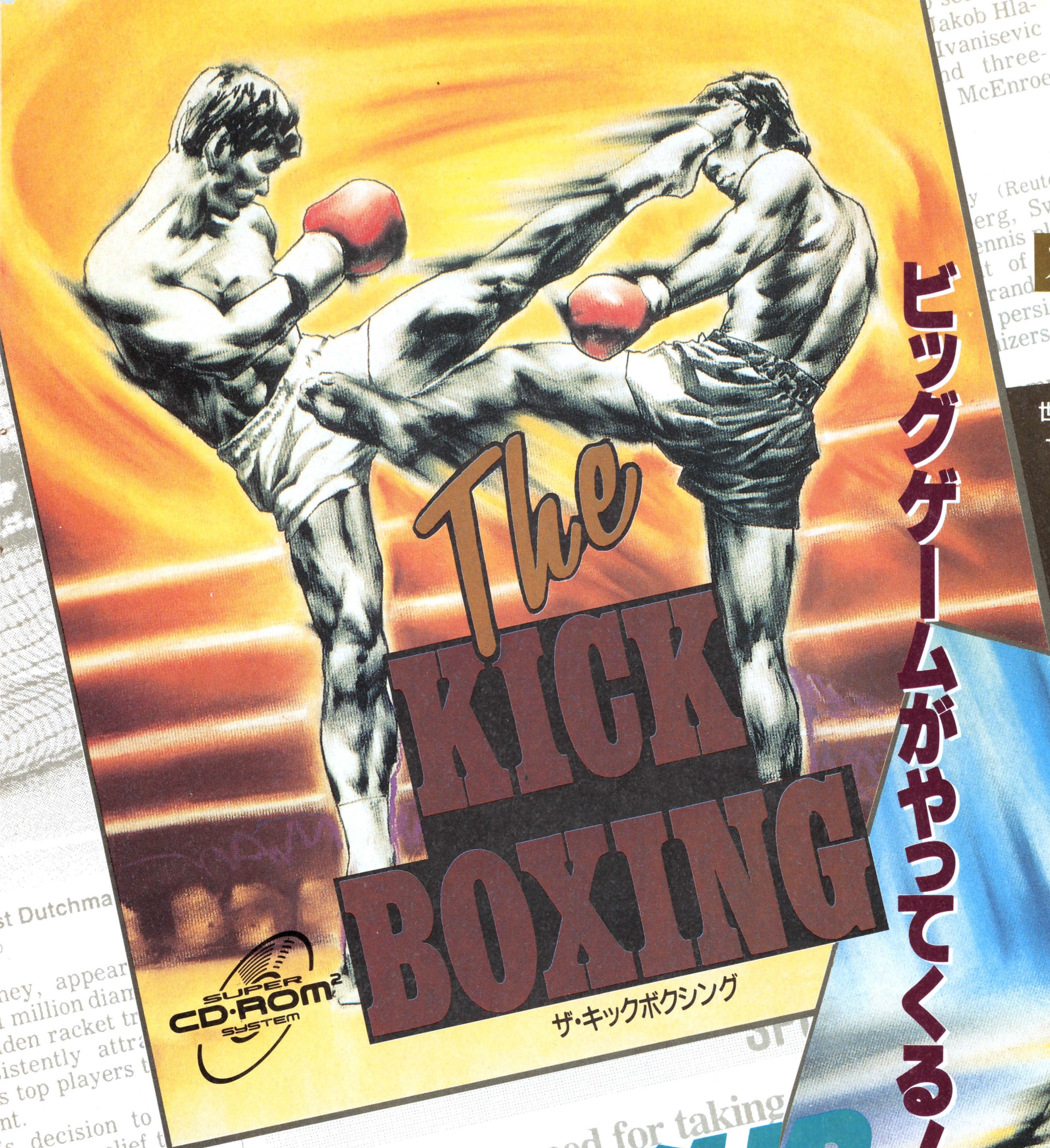


MASYA メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL. 03-3498-4649・50
お問い合わせは ソフトウェア プロダクト部 (直通)03-3486-6588 (受付時間)9時～18時

3

MICRO WORLD

# 世界品質。
# スポーツゲームの一級品。




## ビッグゲームがやってくる！

世界中で最もすごいキックボクサーのパンチ、キックそしてファイト。その圧倒的なパワーをもったリアリティを再現するために、チャンピオンのパフォーマンスのデジタイズに２年もの歳月をかけた本格的ゲーム。




## THE DAVIS CUP Tennis

ザ・デビスカップテニス

32人ものトッププレイヤーとの戦い。彼らに勝つために用意されたトレーニングでテクニックをレベルアップ。さあ、デビスカップ王座をめざした世界の戦いが始まります。持っている力を100%出した、あなたの素晴らしいプレイをみせてください。

マイクロワールド 〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代



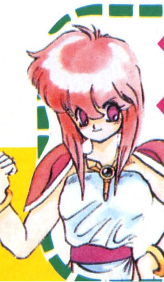

# 改造町人
# シュビビンマン3
## 異界のプリンセス

**Cast**

山寺宏一as太助(魚屋)
富永みーなasキャピ子(女子高生)
島津冴子asクレハ姫(プリンセス)
千葉繁asチョビン(側近)
玄田哲章asバッチ(側近)／池田秀一as魔族隊長

企画書を読む限りシュビビンマンはTVアニメ風味のキャラクター。もっと○○があればビデオや映画で活躍できたのに(好きな言葉を入れてみましょう)。今回は3部作の最後を飾る(意味不明)にふさわしいCD-ROM²の晴れ舞台、夢にまで見たシュビビンマン ON A TV SHOW! ただし歌と踊りはないけどね……。

**'92年2月下旬発売予定**
**予定価格6,800円(税別)**



◆**全面的謝罪広告** シュビビンも木から落ちる・シュビビンも筆の誤り・シュビビンの顔も三度まで

◆**年の頭から大反省** 弊社の一部の広告上で[らんま1/2～とらわれの花嫁～][改造町人シュビビンマン3～異界のプリンセス～]がCD-ROM²/SUPER CD-ROM² 両対応であるかのごとき表現がありましたが、これは誤りでした。当該ソフトウェアはスーパーCD-ROM²、DUO上にてもプレイ可能ですが、アクセスタイミング等は従来のCD-ROM²と変化はありません。各方面の皆様に多大なる御迷惑をおかけしましたことを謹んでお詫び申し上げます。

電話番号が変わりましたのでヨロシク!

メサイヤ MASAYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビルTEL.03-3498-4649(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)TEL.03-3486-6588(受付時間)9時～18時

ATLUS

PC Engine CD-ROM² SYSTEM PC Engine

# 雀偵物語2 宇宙探偵ディバン 出動編



## 超絶！壮絶!! 驚異のデジタルアニメーション完成!!

**2月下旬発売予定！**
**価格 ¥4,800（税別）**



## 「ヒーローはここにいる!!」

西暦1997年、宇宙連邦警察は秘密結社"麻龍"の壊滅を図り、地球をその決戦の舞台としたのであった。だが、宇宙連邦警察の力は及ばず、もはや青く美しい星は悪の手に染まろうとしていた。しかし、この時一人の男が未知なる科学力で武装し秘密結社"麻龍"に立ち向かったのであった……。
その男の名はダイ。神塚ダイ。宇宙探偵ディバンである！







●CD-ROM²だからできた驚異のデジタルアニメーション！●満喫できるアドベンチャー＋麻雀のおもしろさ●全5話の前編にあたる1話から3話までのハラハラドキドキの「出動編」●一流のアニメスタッフと声優（松本保典・水谷優子など）がなんと16人も結集！

プロダクションデザイン／スタジオOX　キャラクターデザイン／鈴木典孝　メカニックデザイン／福地仁・村田護郎　デザインディレクター／杉田篤彦　総作画監督／鈴木典孝　演出／垂永士

**CAST**

神塚ダイ（ディバン）／松本保典　マリー／水谷優子　桐島博士／緒方賢一　桐島エリ／矢島晶子　首領ドラー／飯塚昭三　神官ポン／折笠愛　発将軍／松井菜桜子　白将軍／伊倉一寿　中将軍／本多知恵子　ガルダス／小杉十郎太　サイトウくん／高木渉　メルリス／こおろぎさとみ　アリシア／麻見順子　エムリス／三石琴乃　ニウス／西原久美子　ナレーション／政宗一成


画面はすべて開発中のものです。

『雀偵物語2』テーマソング
1.「君の笑顔がエネルギー」
《作詞：毛利公美子、作曲：毛利公美子、編曲：伊藤幸毅（元プリズム）》
2.「Venus（金星）の見える丘で」
《作詞：彩杏純子、作曲：芦沢和則、編曲：伊藤幸毅（元プリズム）》
（ヴァーンメディアよりシングル発売中）



歌：河村 ゆみ
1989年 サウンド&ミュージック バトルロイヤル（SMB '89）審査員特別賞受賞
CBCラジオ「サタディーワイド」（土・朝7:00～）テーマソング（オープニング、エンディング）ON AIR中
東海テレビ「飛んでもHAPPEN」（金・深夜12:45～）レギュラー出演中

**いよいよクライマックス！ 秘密結社"麻龍"の陰謀に迫るディバン！ 全5話のエンディングがここに展開される!!**

# 雀偵物語2 宇宙探偵ディバン 完結編

**3月下旬発売予定 予価4,800円（税別）**





株式会社アトラス　ビデオゲーム事業部／〒162 東京都新宿区若宮町23-1



# 魔界皇子虎王伝②

## 闇の救世主（メシア）

## 井内秀治

〈イラスト〉南風見亮一郎（はえみりょういちろう）

その声は、ワタル!?　ギムの国を救うため、地底湖で伝説の覇獣（カレヴァーラ）と戦う虎王の心に、懐かしい永遠のトモダチ、ワタルの声が響いた…!!

定価390円

# スニーカー文庫

**Adventure Fantasy**

冒険ファンタジー小説

2/1発売

●スニーカー文庫は毎月1日発売です。
＊定価には消費税が含まれています。




# ガイア・ギア④

## 富野由悠季

〈イラスト〉伊東　守
北爪宏幸

覇権を争う攻防の中で、母なる地球（ガイア）の汚染は急速に進む。再び地球（ガイア）を人類の手で汚さないために、アフランシの苦渋にた戦いが続く。

ラジオドラマ化決定!

定価520円

KADOKAWA FANTASY

最新刊

# 新ファンタジー王国Ⅰ



カバーイラスト／いのまたむつみ

## 水野良・広井王子・井内秀治・武上純希・秋津透

〈イラスト〉出渕裕・芦田豊雄・南風見亮一郎・いのまたむつみ・毛羽毛 現

あのヒーローたちのもう一つの顔、もう一つの物語…。『ファンタジー王国』が、内容も新たに帰ってきた!! 大好評、『新ファンタジー王国』第一巻、ついに登場!!

760円

# カドカワファンタジー

カドカワノベルズより、「カドカワファンタジー」が独立しました。

## 既　刊

栗本　薫
魔界水滸伝外伝
**白銀の神話** 信長の巻　760円

富野由悠季
**オーラバトラー戦記9**　760円
オーラ壊乱

渡邉由自【書下し】
**修羅姫聖伝1**　720円

秋津　透【書下し】
**機獣神ブラスルーン3**　760円

竹河　聖
巡検使カルナー
**水神の王国**　720円
〈風の大陸・銀の時代〉



吉岡　平【書下し】
源平魔境1
**降魔将見参**　760円

武上純希【書下し】
**幼媛** 天の巻　760円

荒巻義雄【書下し】
**猿飛佐助** 決戦編1　760円
東海道戦争の巻

藤川桂介【書下し】
妖夢編 **宇宙皇子8**　760円
祇園精舎の鐘が聞える



＊定価には消費税が含まれています。


見参！
噂の万能RPGマガジン——
▶超大型ファンタジー『ルナル・サーガ』　作・友野詳とグループSNE／画・貞本義行とガイナックス／「コンプRPG」にて大好評連載中
コンプRPG
※「コンプRPG第1号」お求めの際は、お近くの書店か、角川書店通信販売課（☎03-3817-8535）までお問い合わせください。
第2号定価880円（税込）2月18日発売
角川書店


【ウラワザ大宝典】
'92 最新ウラワザ収録
㊖スーパーファミコン編集部／㊖PCエンジン編集部　編
SFC 33
FC 574
PC 200
MD 96
GB 95
世界最高！ 998ゲームのウラワザが大集合
（ギネスブック申請中・ウソ）
ゼルダの伝説
〜神々のトライフォース〜
FFⅣ
収録!!
2月発売!!
角川書店
©1991 TONG KING SHOW

あたればイカスですぅ～

# PRESENT

## GOODS

### システムソフト1992年カレンダー

提供／システムソフト



⬅システムソフトの'92年度版カレンダー。カッコイイぞ。

10名

### 『トイレキッズ』テレカ

提供／メディアリング




⬅妙な雰囲気のＳＴＧ、『トイレキッズ』のオリジナルテレカ。

5名

### 「マイクロワールド」オルゴール

提供／マイクロワールド



⬅曲が「乾杯」と「ミッシング」の2種類あるので好きなほうを書いてね。

10名

## SOFT

### ちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ

提供／ナムコ



⬆みんなのアイドル「ちびまる子ちゃん」がＰＣエンジンに登場。とても楽しいクイズゲームだよ。

3名

### ミズバク大冒険

提供／タイトー



⬆アーケードから移植されたこのゲーム。ヒポポくんが水弾を武器に、悪いヤツらと戦うＡＣＴ。

3名

### 忍者龍剣伝

提供／ハドソン



⬆ＦＣからの完全移植。ちょっと難易度が高めだけど、ステージ間のデモは一見の価値あり。

5名

### マイト&マジック

提供／NECアベニュー




⬆パソコンで大ヒットした、アメリカ生まれの本格的ＲＰＧ。フィールドも町の中もすべて３Ｄなのだ。

3名



### 応募方法

欲しいプレゼントが決まったら、今月号のハガキに切手を貼り、希望のプレゼント名とアンケートの答えを記入して、㊙PCエンジン編集部へ送ろう。今回のしめ切りは２月28日（当日消印有効）。なお当選者の発表は３月30日発売の５月号に掲載します。

★プレゼントをもらうのはうれしいよね(ゴミじゃなきゃ)。寒い冬を暖める、必殺技をあなただけに…。応募しないといけないよ。

イラスト／杉山真理

## 緊急特報

### 新たなる源平合戦絵巻、現る!!

# 源平討魔伝 巻ノ弐

ナムコ／発売日未定／価格未定

ACT 4M

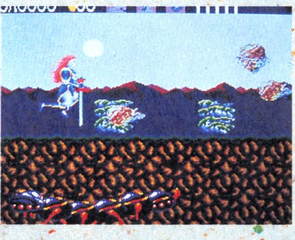


## 完全PC用オリジナルゲームなのだ!!

怪しき雰囲気の、純和風ACT『源平討魔伝』。続編はいつかと期待されていたこの作品、なんと『巻ノ弐』はPC用オリジナルとなって登場だ。今回大きく変わったのは、全編BIGモードのみとなった点。つまり、あのデカキャラ対決の大迫力ACTシーンがてんこもりなのだ。初公開の場面の数々、とくとご覧あれ!!



⬅基本は横スクロールACT。山越え、谷越え景清は進む!!



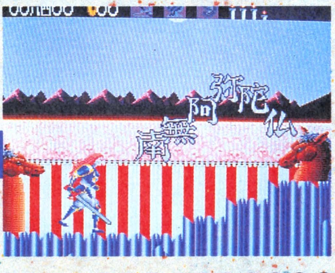
⬇剣技のバリエーションや、防御技などが新たに追加されているぞ。

### ボーナスステージ



⬅ボーナスステージは今回もあるぞ。お釈迦さまが、アイテムを振りまきながら飛び回る。急いで拾い集めよう。

### 隠れステージ



➡謎の隠れステージ登場!! はたして、ここにはいい物があるのか? いったいどこにある場所なのか……。

## 剣技充実、特殊アイテム新登場 景清の剣がうなる

景清には新たに、ジャンプ→下への攻撃という"兜割り"や、斬った後防御の構えに入る新"下段斬り"、そして構えたまま歩いていける防御技"中段の構え"という新技が与えられている。さらに、ステージの途中で5種類の文字が入った紫の玉を取ると、一時的に剣の力が上がり、文字で表される特殊剣技を使えるようになる。地獄の者どもを一瞬にして屠る、新たなる景清の剣はすごいぞ!!



### 衝撃波

⬅前方に向かって、一定回数強烈な衝撃波を発することができる。





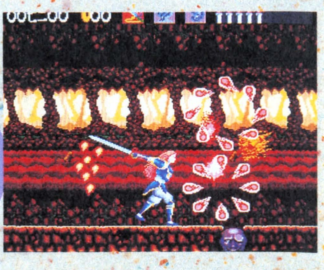
### 回転斬

➡回転する景清に触れたものは、ことごとく斬られてしまう。



### 真空斬

⬅攻撃範囲に入ったものを、真空斬によってまっぷたつにする。

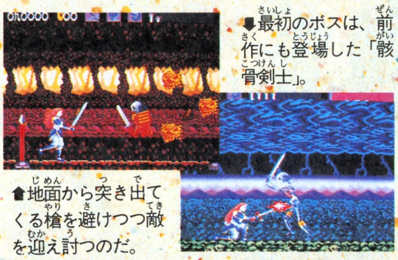


### 火炎斬

➡炎の剣をグルグルと高速回転させ、何もかも斬り捨ててしまう。

# 憤怒の表情で 剣振りかざし 景清 魔界へと赴く…

## 第一魔界 魔界参道



⬇最初のボスは、前作にも登場した「骸骨剣士」。

⬆地面から突き出てくる槍を避けつつ敵を迎え討つのだ。

## 第二魔界 九熔山州



⬇相変わらずデカイ「魔神」。今度は、衝撃波がなくても倒せるぞ。

⬆「雷神」登場。こいつを倒すと、ボーナスステージへ行けるぞ。

## 第三魔界 沙界四州



⬇ここでは、ぼやぼやしていると砂の中に沈んでしまうのだ。

⬆風を吹き付けて邪魔をする「風神」。とても嫌なヤツ。

## 第四魔界 京獄



⬅おなじみの「琵琶法師」。なんと今回は、こいつを倒すことができるらしいのだ。

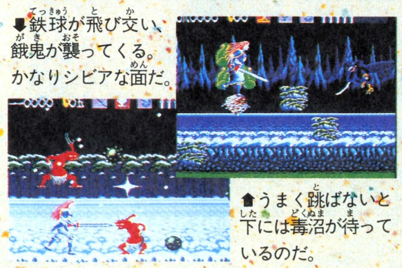
## 第五魔界 麓仙州



⬇あの有名な「木曽義仲」も新登場。手ごわい相手になりそうだね。

⬆敵の武器を剣ではね上げて、すぐさま攻撃。これがないとつらい。

## 第六魔界 機関八州



⬇鉄球が飛び交い、餓鬼が襲ってくる。かなりシビアな面だ。

⬆うまく跳ばないと下には毒沼が待っているのだ。

## 義経



⬇「源平」といえばこの人。前作より強くなっているので、苦戦しそう。



## 鬼姫





⬆顔は怖いが、白いふとももがとてもセクシーな「鬼姫」さま。長い爪には要注意。

## 弁慶

⬇「ば〜か〜め〜」の「弁慶」くん。今度は薙刀を持って邪魔をしてくれます。





## 頼朝

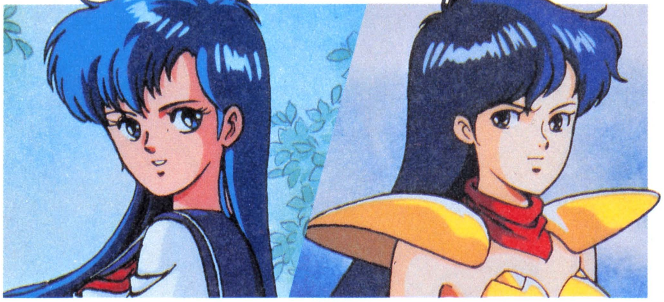





憎し 頼朝 許すまじ……

スーパーCD-ROM²タイムズ
# SUPER CD-ROM² TIMES

## 人気キャラ"優子"がふたたび現る!

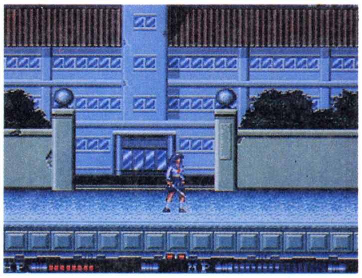


# 夢幻戦士ヴァリス

RIOT・日本テレネット／3月19日発売予定／¥6,980 ACT

## ◆ファン待望の『ヴァリスI』がパワーアップして登場だ!

『II』が登場して以来、常に人気チャートに顔をだしている『ヴァリス』シリーズの元祖がいよいよ登場だ！ PC版では、パソコン版にはなかった攻撃や魔法、オリジナルビジュアルといったPCエンジンならではの楽しい演出がいっぱい！ 『ヴァリス』ファン、優子ファンは、見逃すな!!



⬆画面の下には、現在の攻撃レベルや使用できる魔法、残りのＨＰとＭＰが表示されている。

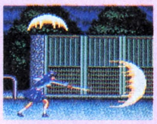
## 攻撃のタイプは2パターン

### 通常攻撃

アイテムを得ることで、5種類ある攻撃方法から選択でき、それぞれにレベルがあるぞ。



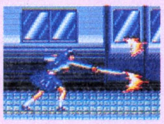
⬅白く尾を引く弾で攻撃。



⬅ワイドなカッターで攻撃だ。



➡剣の先から、槍が飛び出す。



➡これは使えるホーミング弾。

### 魔法攻撃

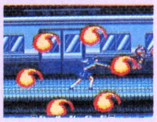
ＭＰを利用して、5つの魔法の中から選択して、自在に攻撃をすることができるんだ。



⬅デッカイ氷を作る魔法。



⬅優子を包み込むバリア。



➡ファイヤーボールで身を守る。



➡超ドハデなサンダーだ。

## 普通の女子高生がある日突然…

『I』でも、オープニングやステージ間には、美しいビジュアルシーンが用意されているぞ。今までの優子とは少し感じが変わって、大人っぽくなったみたい。



麗子 ⬆優子のクラスメイトで、影のある少女。



優子 ⬇宿命を背負った女子高生、優子。

### ある嵐の日



➡嵐の下校時に、ハプニングが!



⬅雨宿りをしている優子に、スーッと近寄り話しかける麗子。



地面から手が!

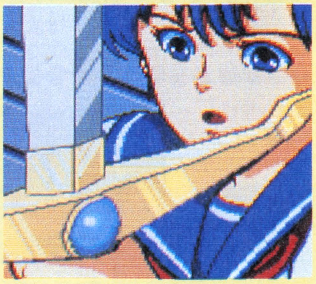


➡恐怖におびえる優子の表情。



⬅突然、魔物が、優子を襲った!!

### ヴァリスの剣を手にした!



⬆そんなとき、どこからともなくヴァリスの剣が優子の手中に…。

# ◆優子の行く手に続々と立ちはだかる敵！

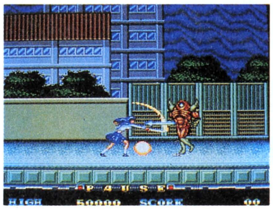
## ACT 1

優子が学校の前で何者かに襲撃されるシーンからスタート！

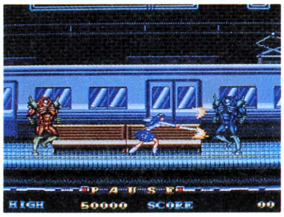
1面だからといって気を抜いていると、最初からけっこう敵の攻撃が厳しくて、もたもたしているとすぐにやられてしまうぞ。途中にでてくる攻撃アイテムをしっかり取って、パワーアップしておこう。あんまり優子を殺さないでネ。



➡魔物は前からだけじゃなく、上や横からも出現する。



⬆いよいよ激しい戦いの幕が開かれた！



⬅ここは、優子がいつも乗っている電車の駅。

ボス!!



⬅こいつが、優子がはじめて戦うボス。そして、こいつを倒した後に優子は……。

## ついに"ヴァリスの戦士"が目覚める！

### ヴァリア



➡夢幻界の女王ヴァリア。



➡優子に自分の運命を話すヴァリア。



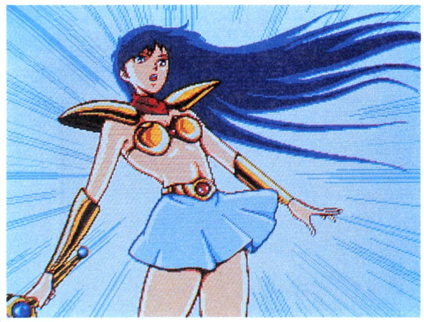
⬅ヴァリアが優子に告げたことは…。



⬅まさか、自分にそんな運命があるとは…。



⬇ヴァリアの話が終わると、ピカッと閃光が光り、その中からヴァリスの戦士になった優子が現れた。



閃光が光った瞬間
優子がヴァリスの戦士に！

## ACT 2

ACT 2は、優子のコスチュームでは凍死してしまいそうな、とってもさむ～い氷のステージ。つるつるすべるから注意してね。



⬆コスチュームがちゃんと変わるよ。



⬆このガイコツは、かなり手強いぞ。

⬇敵とはなるべく距離をとって、慎重に戦おう。



中ボス！



⬆中ボスながら、ボス顔負けの強さを持っている。上からの火の玉には、十分注意しよう。

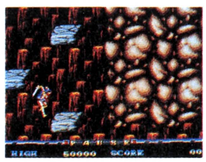


ボス!!

⬆空を飛びながら攻撃してくるボス。

## ACT 3

洞窟の中に、大きな滝が流れ落ちているのがACT 3だ。敵の攻撃も、激しくなってくるぞ。



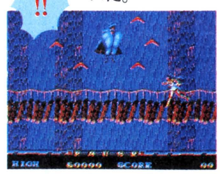
⬆足場が悪い所でのジャンプは、慎重にね。



⬆滝が流れている所は、とってもキレイだよ。

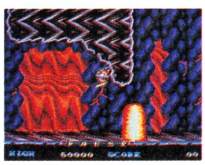
ボス!!

⬇青色で、ちょっと見にくいボスだ。



## ACT 4

打って変わって、汗がダクダクでてきそうなACT 4は、溶岩地帯が舞台。これは、美容によくなさそう。



⬆溶岩が噴き出していて、とっても熱そうだね。



⬆これはまた、迫力のある溶岩の滝だ！

ボス!!

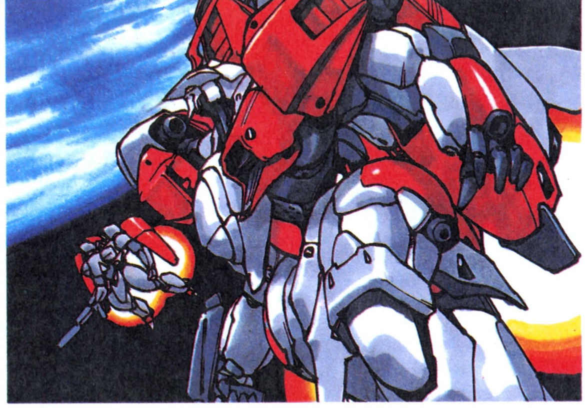
⬇千手観音みたいなのが、ここのボス。



# カッコイイメカが続々登場!!

# スプリガンmark2

ナグザット／3月下旬発売／価格未定　STG



## リアルタイムに流れるストーリーSTG登場だ!

昨年の夏登場し、STGフリークたちを熱狂の渦に巻き込んだSTG『スプリガン』のパート2が登場だ！　この『スプリガンmark2』にはとっても奥深いストーリーがあって、それがゲームの進行中にメッセージや音声によるセリフでリアルタイムに展開していく。感動のあまり、涙で画面が見えないなんてこともあるかもね。おまけにステージ間では、ビジュアルシーンも見れちゃうぞ！



⬆このゲームはダメージ制で、時間が経てばダメージが回復していくよ。



➡戦闘では、仲間のアーマー隊も戦ってくれるぞ。



⬅敵の攻撃は、ハンパじゃない！　気合を入れろ！

### 戦場で生き抜く男たち



**グレッグ・アーウィン**

彼は、このゲームの主人公。けっこう荒っぽい性格の持ち主だ。



⬅パイロットの腕はいいぞ。

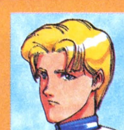


**コンロッド・マイヤー**

グレッグの相棒で、戦闘中にもいろいろ助けてくれる。



⬅心強いパートナーだ。



**マービィ・ドナヒュー**

グレッグたちと同じ仲間のパイロットのはずだったのだが……。



⬅どうもこいつは気にいらない。

## 旧型アームドアーマー　数種の武器を装備

はじめに乗っているアームドアーマーは旧型の“バーソロミュー”で、いくつかの武器を搭載している。これらの武器は、ゲームの途中でセレクトできるので、その場に一番適した武器を選ぼう。この武器チェンジがうまくできないと、かなり苦戦することになるぞ。また、武器には弾数の制限があるものがあるから、しっかりチェックしながら使い分けよう。

**(B.CANON)**



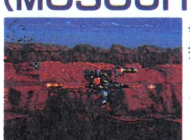
⬅これは、連射のできるノーマル弾。

**(B.SWORD)**



⬅ソードからワイドビームがでる。

**(MOSOUITO)**



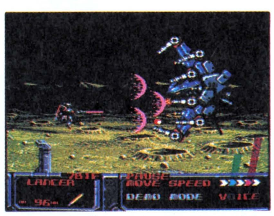
⬅ホーミング弾を発射できる。

**(P.BOMBER)**



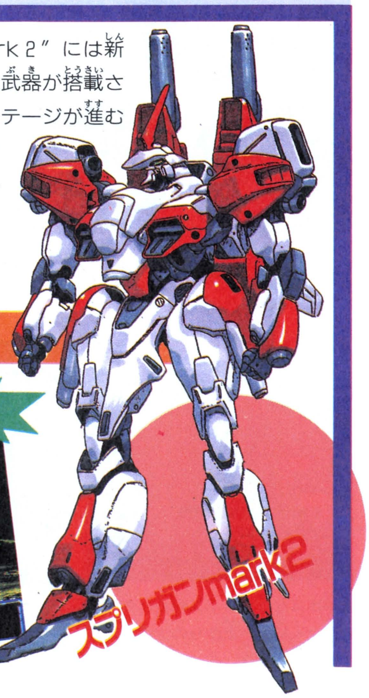
⬅威力バツグンのバズーカだ。

## 新型アームドアーマー　戦闘力が増大したmark2



⬆さすが新型、武器の威力が格段にアップしているぞ。

“スプリガンmark2”には新型で、より強力な武器が搭載されているのだ。ステージが進むにつれ、選択できる武器の数もどんどん増えていくぞ！　こいつは、使えるよネ。




### mark2に乗り移れ！



チェンジ!!



⬆ステージ3で、“mark2”に乗ることができる。

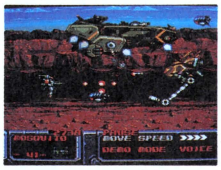
➡やった、これでコワイもんなしだ！


　イラスト／薄葉士郎

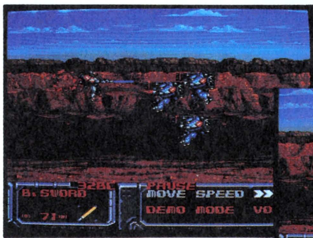
# 劇的なストーリーが展開するステージを大紹介!!

## STAGE 1 裏切り 火星で遭遇した正体不明のアームドアーマーを討て

まずはじめは、テラホーミングによって地球化された火星が舞台。突然現れた所属不明の敵を相手に、激しいバトルだ！



⬅敵軍も編隊を組んで、ガンガン攻撃してくるぞ。



⬅ゲーム中には、味方艦からの援護射撃もあるんだ。こいつはうれしいよネ。



➡こいつは中ボス。そんなに強くないから、一気に攻めろ！

ステージ１の後半、突然マービィら３人の仲間が、グレッグたちに攻撃を仕掛けてきた。なんてことだ……。









⬅いきなり撤退を始める敵。



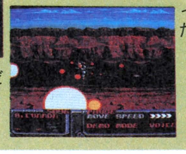
⬆艦の中から、マービィらが盗んだ"スプリガン"が３体でてきた。まさか、マービィが裏切るとは……。



➡強烈なレーザーを装備している。



➡味方のはずの艦が、攻撃してきた。



⬅そして、奥の基地から砲撃が始まった。

## STAGE 2 帰還 宇宙空間

火星での激戦に生き残った宇宙軍の航宙艦２隻は地球への帰路をたどるが、火星軍の艦から執拗な攻撃を受け窮地におちいった。もはや全滅も時間の問題かと思われたそのとき、１隻の味方艦が敵艦目掛けて体当たりをし、見事敵艦を沈めたように思えたのだが……。

ここでは、強烈に意外なストーリー展開が続き、ワクワクしちゃうぞ。



⬅敵の艦から、次々にアームドアーマーが出撃。



➡敵軍の巨大戦艦が現れた。こいつは、手強そうだぞ。




⬅こいつは、裏切った仲間のひとりが操るアームドアーマーだ。弾をバラまいて攻撃してくるぞ。

## STAGE 3 防衛 月面ベース

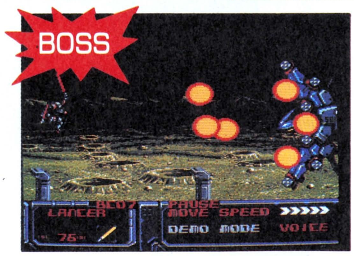
ここ月面ベースでは、熾烈な防衛戦が繰り広げられる。しかし、圧倒的な火星軍の戦力の前にグレッグらは苦戦を強いられる。後退を余儀なくされ撤退を始めるが、そのとき、敵の大型戦艦が行く手に立ちはだかった。これに対抗すべく軍の技術者は、グレッグに向け新型のアームドアーマーを射出した。いよいよ、"スプリガンmark２"登場!



⬅爆発するミサイルを撃ってくる、イヤラしい敵。



➡わっ、ホーミングミサイルに囲まれてしまった！



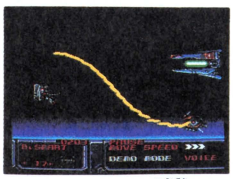

⬅"mark２"なら、ボスも大丈夫。なんせ、最新型のアームドアーマーだからね。

## STAGE 4 犠牲 大気圏突入、火星軍の奇襲攻撃に耐えろ

グレッグらは、やっと地球の大気圏まで来たが、まだ火星軍の攻撃はやむことはなかった。大気圏再突入後も敵との戦いが続いていたとき、ハプニングが……。




⬅一度倒したはずの敵が、ここに現れた。もしや幽霊(笑)。



⬆レーザーのムチで攻撃なんて、なかなか凝ってるよね。




➡大気圏に入ると、だんだん画面が赤くなっていくぞ。

### そして戦場は地球へと…

グレッグの相棒コンロッドの機体に、故障が発生。敵の攻撃を受けたためなのか、大気圏突入の装置が作動しなくなってしまったのだ。このままでは、大気との摩擦による高熱で機体が燃えてしまう。ピンチ！










⬅敵に突っ込むコンロッド。



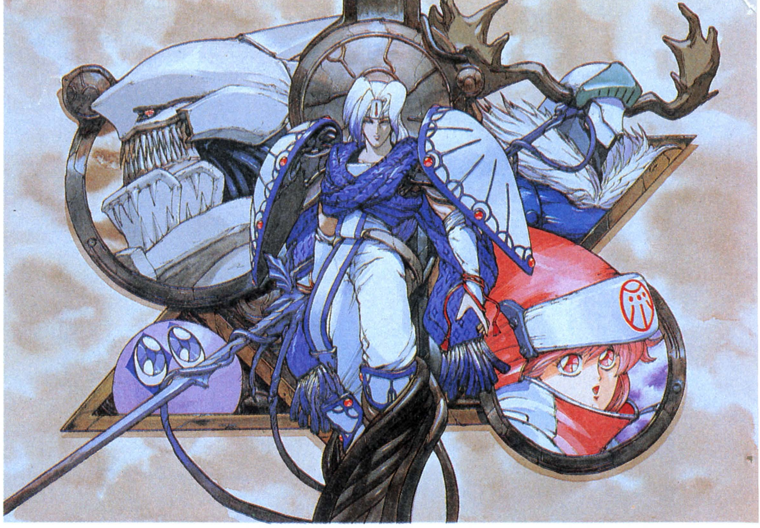
⬆なんとか倒したが、相棒のコンロッドが死んだ…。

## 本誌の連載から生まれたRPGだ！

# ファージアスの邪皇帝

ヒューマン
発売日未定／価格未定

RPG



## 超期待の大作RPG『ファージアスの邪皇帝』続報！

制作快調！　その完成に期待集中のネオ・メタル・ファンタジーRPG『ファージアスの邪皇帝』の続報をお届けするぞ！　今回の目玉情報は、なんといっても超美麗ハイグレードなビジュアルシーンの数々。ゲーム中には、下でドーンと紹介しているようなビジュアルが、ストーリー展開のイベントに応じてガンガン挿入されるのだ。こういう演出は、とってもうれしいよネ。これでキミも、『ファージアス』の世界にクギづけになること間違いなしっ!!



⬅この建造物は、一体なんだろう？　神殿に見えるけど。




⬅建物のグラフィックも、とってもキレイだよね。

## 最新ビジュアル大公開!!

### 深い眠りについている主人公ディメオラ



➡自らを封印し、眠りについている伝説の英雄ディメオラ。

### アティマの願いは届くのか

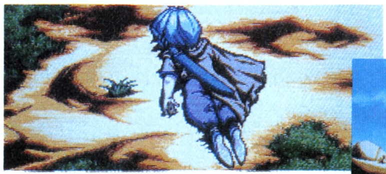


➡ゲームのヒロイン、アティマの瞳は、輝きがいっぱいで美しい。

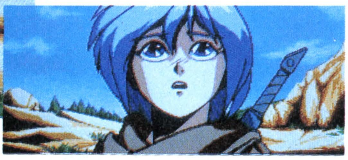


⬆ディメオラを見つめるアティマ。彼女の心をよぎる想いは？

### この少年は何者!?

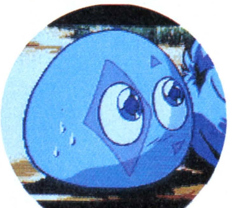


⬆おや、こんな所で少年が行き倒れているぞ。なぜ、こんな所に1人でいるのかな？



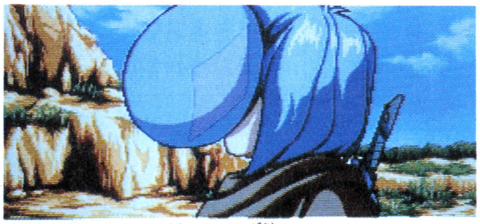
⬆まだ幼い顔をした、あどけない少年。一体この少年は何者なのかな？

### ビビるマテル



⬆一見スライムのようだが、重要な役割を持っているぞ。

### 空から謎の物体が！



⬆謎の少年に、なぜか思いっきり激突したマテル。

### 悪の化身 邪皇帝現る！



⬆なんと、憎き敵、邪皇帝がいきなり登場。なんともふてぶてしい面構えなのだ。絶対に倒してやるから、見てろ〜。

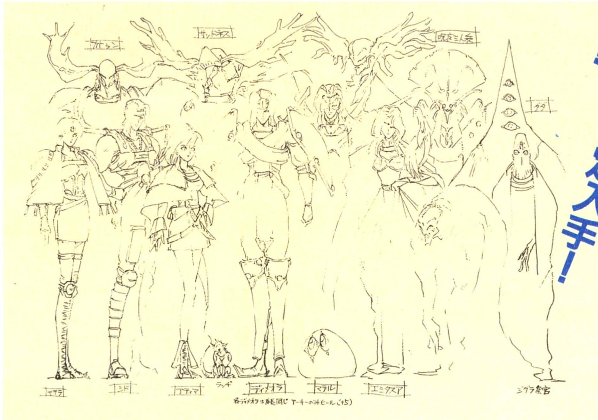


## 原作キャラクターも登場するぞ！

『ファージアス』の原作ファンのみんなに吉報だ！　今回、制作元のヒューマンに行って入手した情報によると、原作キャラクターがゲーム中にも登場するらしいぞ。登場するキャラクターは、邪皇帝に母国を滅ぼされた王族の娘サテラと、賞金稼ぎをして荒野を旅していた２人組シド＆カトゥンだ。この３人がどうゲームのストーリーに関わるかは、まだヒミツ。シドの持つ意外な力がゲーム中にも登場するのか、いろいろと想像してみるのも楽しいんじゃない？

また、右に紹介しているキャラクター設定集を見ると、見慣れないキャラクターもちらほらといたりして、ゲームオリジナルのキャラクターもたくさん登場するみたいだね。

### キャラクター設定入手！初公開だ!!



### シド

原作では、邪皇帝軍に捕らえられ、奴隷戦士だった過去を持つシド。コスチュームや髪形が変わったぞ。




➡シドの潜在能力は、計り知れないものだ。

### サテラ

一国の王女だった、美しき少女サテラ。やはり、ゲーム中でも王女として登場するのだろうか？




➡女性ながら、かなりの力の持ち主みたい。

### カトゥン

元サテラのいた国の機甲騎士をしていたジュノーン族のカトゥン。彼の役目は？

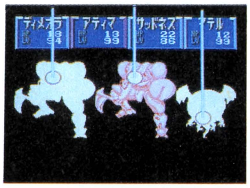



➡やっぱり彼の魅力は、圧倒的なメカパワー。

## ゲームを盛り上げるさまざまな演出が目白押し！

### オートバトルあり

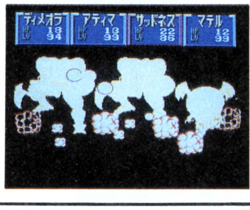
このゲームでは、とっても便利なオートバトルを採用しているんだ。パーティのメンバーは、個別にオン・オフができるようになっているよ。また、戦闘シーンの特殊効果バリエーションは、なんと40種類以上あるぞ！



⬅上から閃光が落ちて、敵にダメージが走る。



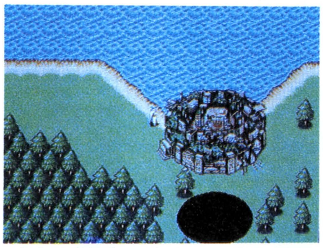
⬆オートにすると、戦闘がぐーんと楽になる。



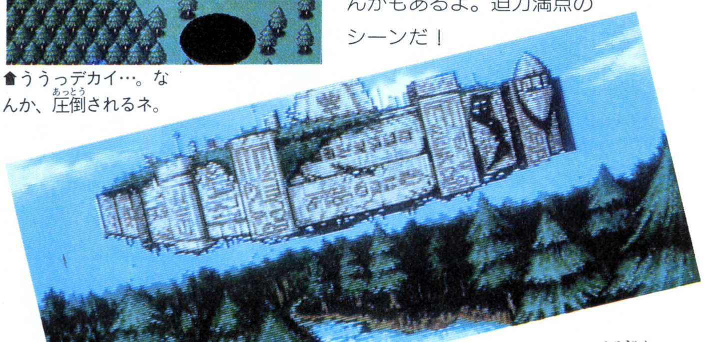
⬅これは、ミサイルキャノンでの攻撃だ。

### "浮遊城"が大空高く飛ぶ

このゲームでは、画面を見ていてアッと驚くイベントがいっぱい用意されているぞ。フィールドには、宙に浮かぶ浮遊城、海の上では戦艦が沈むシーンなんかもあるよ。迫力満点のシーンだ！



⬆うぅっデカイ…。なんか、圧倒されるネ。



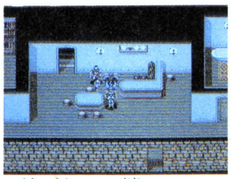
⬆ビジュアルでも、浮遊城が浮かび上がるところを見せてくれる。

### キャラサイズが２パターン

フィールドと町などの中では、キャラクターのサイズが変わるんだ。おもしろいよね。



⬆フィールドでは、キャラクターは小さいけど……。



⬆町の中では、大きくなって見やすくなるのだ。

## 全方向に撃てる超美麗STGだ!!

# フォゴットン・ワールド

NECアベニュー／3月発売予定／¥7,980　STG

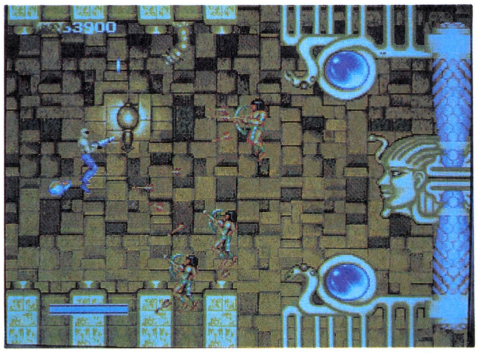



## アーケードと同じ全9ステージを完全移植!!

スーパーCDの威力爆発の超美麗バリバリSTGの登場だ。美しいグラフィックの中で、敵をズバババンと撃破する快感は、業務用とまったく同じ。この爆裂ダイナマイツなド迫力STGをプレイせずに、PCエンジンのSTGは語れないのだ!!

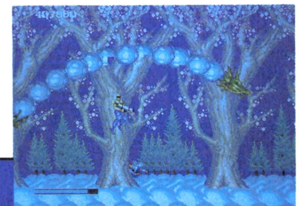


⬅業務用と同じクサイ（？）セリフと、声優さんのカッコイイセリフの2種類が聞ける。



⬆グラフィックの移植度は天下一品。まさかここまで完璧に再現されているとは！　各ステージに2Mの容量を使っているだけあって、グラフィックを見るだけでも価値はあるぞ。

➡地中から突然現れるこの竜は、ゼニー（ショップでアイテムを買うときのお金）をたくさん出すぞ。






⬅このジジイも実はザコなのだ。お年寄りは、いたぶってあげよう。

## グラフィックの移植度は最高級だ!!

このグラフィックを見よ！　まさに究極。業務用と見間違えるほどパーペキな移植は、まさに最高級。



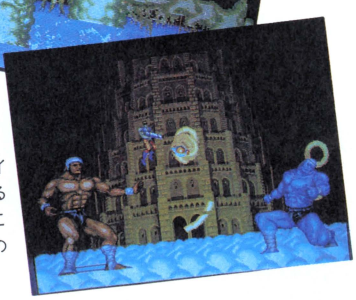

⬅パクッとかみつかれたら、逃げられないぞ。



➡行く手をはばむ柱は、壊さないと通れないぞ。




⬅一面ザコ軍団の総攻撃だ。負けるな！



➡男のくせにやけにイロッポイ悶え方をする8面ボス。開発者にこういう趣味があったのだろうか。

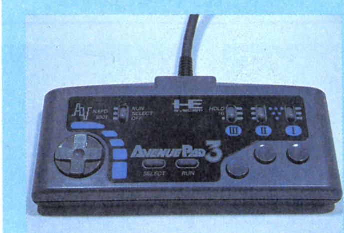


➡このライオンくんも実はザコなのだ。

### アベニューパッドがセットで限定発売に

業務用では、360度回転できるローリングスイッチを使って、全方向に撃つことができたんだけど、このPC版には特別に、限定販売で3ボタンのアベニューパッドが1パッケージされているんだ。

テレホンショッピング風に言えば、ゲームを買えば、アベニューパッドがついてくるってやつ。定価も7,980円と超お得。ユーザーサイドに立った「1本で二度おいしい」この配慮には、感謝感激雨アベニューだね。



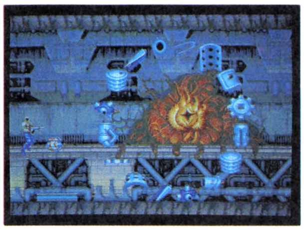

⬅このパッドがキミの生死を決めるのだ。

# ステージ8までのボスを一気に紹介しよう!

## STAGE1 パラメシウム

ガラクタが周囲をぐるぐる回る1面ボス。

このガラクタのおかげで弱点の口になかなか撃ち込むめないぞ。このガラクタの回転は、広くなったり狭くなったりするから、近づくと危ないぞ。



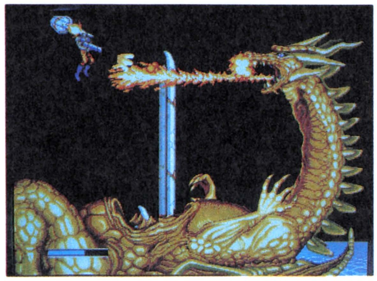
⬆パラメシウムごときで、俺を止めることはできん!!

## STAGE2 ダストドラゴン

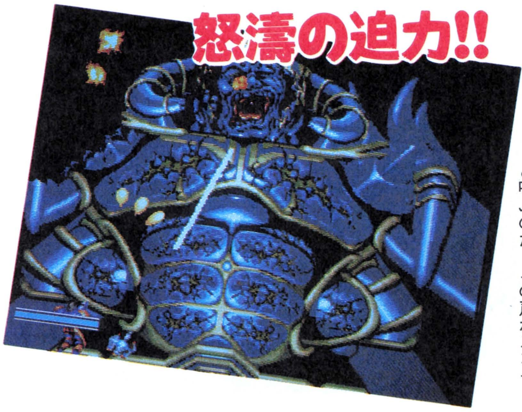
炎をグオーッと吐いてきたり、あばら骨を突き出してくるぞ。ド迫力なボスだ。



⬅こんな敵も出現してくるぞ。



⬅ボスの描き込みも業務用とまったく同じ。大迫力だぞ。




⬅顔を攻撃すると、グワーッ！と叫ぶのだ。この声がスゴイ。

## STAGE3 武神

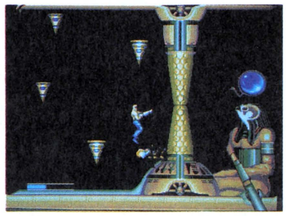
ゲーム中、最大級を誇る超ドデカなボスだ。攻撃すると、「グワ～ッ！」とほえるぞ。超迫力の見ものだ！



⬅顔のマスクを破壊すると、腕を伸ばして再びマスクをはめてくるんだ。

## STAGE4 メスケテト

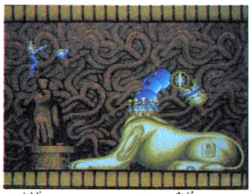
このボスはレーザーを吐いてくるだけなんだけど、数々のし烈なトラップ攻撃も、キミを待っているのだ。強いぞ！

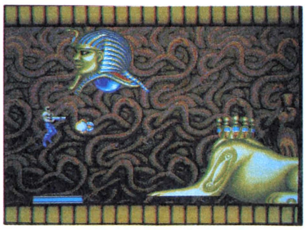


⬆これは、トラップのひとつ。上から、つらら（?）が落ちてくるぞ。かわしてボスに撃ち込めっ！

## STAGE5 スフィンクス

このボスは、2つの形態で攻撃してくるぞ。2形態めのヘビは、自機を追いかけてくるのだ。





⬆体からヘビのように長いヤツが出現。こいつは強いぞ。

⬅最初の形態のボス。口からレーザーを撃ってくるけど、弱い。でも、これを倒すと……。

## STAGE6 ツタンカーメン

6面はタテスクロールだ。その最後に待っているボスは、ユラユラと画面を動き回り、攻撃も激しいぞ。ボスの弱点は心臓。でも、体が分裂したときしか現れないんだ。



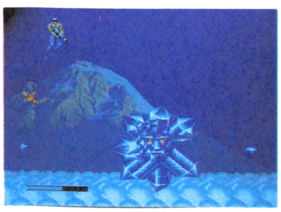
⬅この黄色い弾は、ホーミングしてくるのだ。

⬇体が分裂して弱点の心臓が現れるのだ。



## STAGE7 アイスマン

破裂弾の攻撃が、スゴイぞ。このボスは、武器によっては、まったくダメージを与えられないんだ。耐久力もあって超強力。



⬅驚異の破裂弾が、キミを待っているぞ。

## STAGE8 雷神&風神

いわゆる"お笑い芸人"ともいえるボス。しかし嵐のコンビネーション攻撃は笑っているヒマなど与えてもくれないのだ。



➡モッコリダンシングチームのキ～ック。



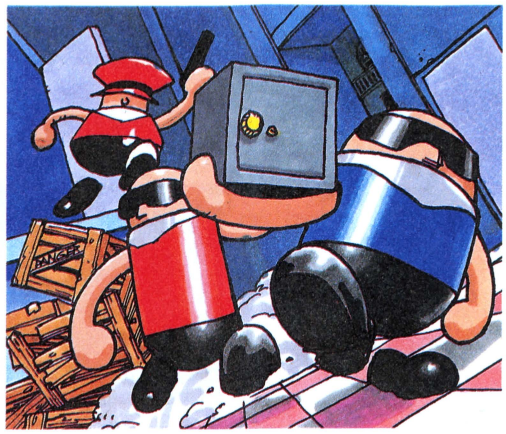
# 怪盗コンビのコミカルACT

# BONANZA Bros.

ボナンザブラザーズ

NECアベニュー／3月発売予定／価格未定

ACT

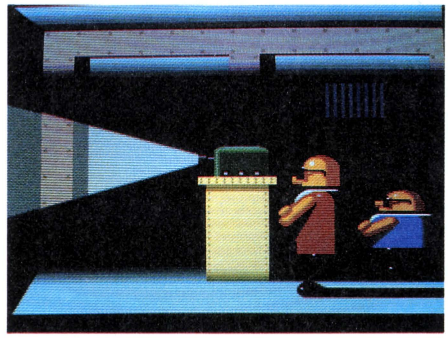


## お宝をいただいて、3分以内に脱出だ!!




⬆2人同時プレイは、画面の上下で別々に進むことができる。手分けして宝物を集めれば、難しい面だって楽になるぞ。

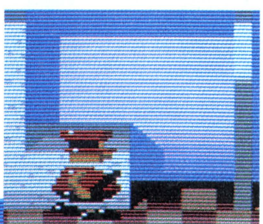
凸凹コンビのROBOとMOBOは、正義の怪盗。人呼んで『ボナンザブラザーズ』！　悪人どもをこらしめるため、ターゲットの建物から犯罪の証拠となる宝物を盗みだすぞ。制限時間は3分。その間に、罠や仕掛けでいっぱいの建物からすべての宝物を集めて、屋上で待っている飛行船で脱出するんだ。アーケード版で人気だった個性的なグラフィックも、バッチリ再現されて、いよいよ登場！



⬅さて今回のターゲットは？　仕事をひかえて、いつになく真剣な2人であった。

## オレたちゃ見はりだ！

悪人たちは建物の中に、大勢の見はりを配置して2人を待ちうけているぞ。見はりたちは見ためはユニークだけど、あなどれない奴ばかり。ボナンザを見つけると、仲間を呼んだり、追いかけてきたり。いろんな奴がいるんだ。



➡こいつは一番のザコ。なかには不マジメな奴もいて、居ねむりをはじめたりするぞ。



⬅盾と銃を持った重装備タイプ。見つからないように後ろへ回って、銃で気絶させよう。



➡やとわれ用心棒の大男。なんと爆弾を投げてくるぞ。大男だけに3発撃たないと気絶しないんだ。

## ブラザーズの華麗(？)なアクション

『ボナンザブラザーズ』のキャラの動きは、なんともユーモラス。単純にデフォルメされた姿からは想像できないほど表情が豊かだぞ。



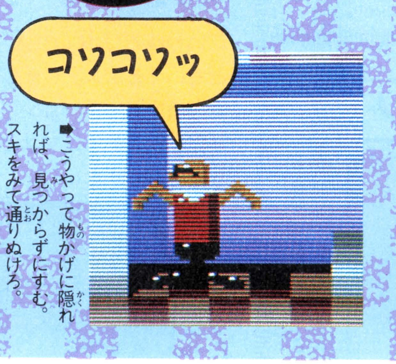

⬅銃で撃てば、見はりをしばらく気絶させられるぞ。




⬅あー、オレってホントにいい男だなあ。思わず見とれるぜ。




➡足もとに注意しないとこうなる。見はりに気づかれてしまうぞ！

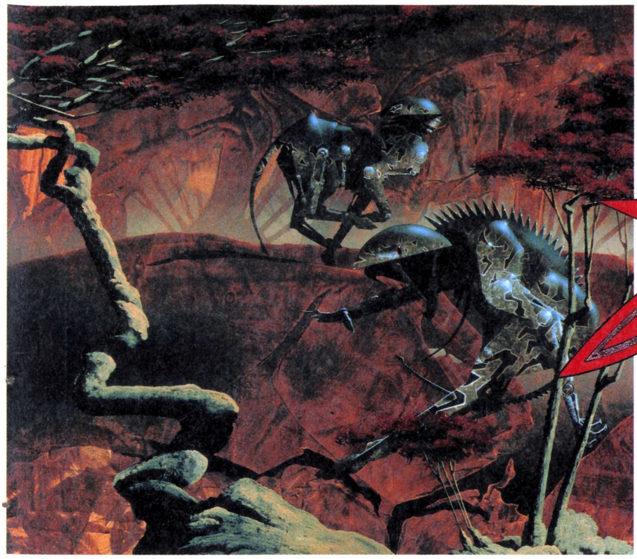



➡こうやって物かげに隠れれば、見つからずにすむ。スキをみて通りぬけろ。






イラスト／薄葉士郎



驚きのグラフィックで魅せるACTだ!!

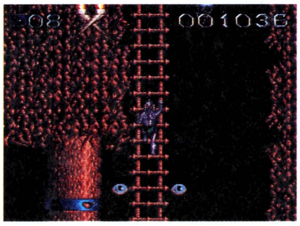
# SHADOW OF THE BEAST

# シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟

ビクター音産／3月19日発売／¥7,200 ACT

## その悲劇は呪われた少年から始まった!!

イギリス生まれの異色ACTが、PCエンジンに移植される。このゲームでは、驚異の多重スクロールや華麗で美しいグラフィックといった、ビジュアル面がとってもスゴイ！　このビジュアルを目の当たりにしたとき、きっと今までのACTでは味わえなかった感動がキミを襲うに違いない!!　ACTファン必見だぞ！



⬅薄暗いダンジョンで、孤独に戦う主人公。不気味だネ。

### プロローグ



⬆とある少年は、普通の暮らしをしていたが…。



⬇悪魔によって、モンスターにされてしまった！

## トリッキーなステージに要注意だ!!

### 地上界



⬅こっちのルートにくると、洞窟への入口がある。

左へ



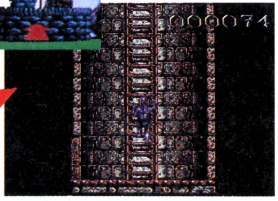
⬆スタートして、右へ行くか左へ行くかで、ゲームの展開が変わるんだ。さて、どっちに行こうかな。

右へ



⬅右のルートにも、地下に通じる入口がある。中に入ってみると……。

⬇あら残念、どうやらこっちのルートではないようだ。逆戻り。



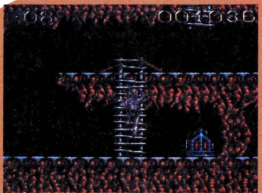
OUT!



⬅暗い階段を駆け下りるシーン。この先には……。

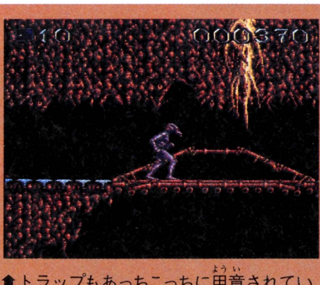
地下へ

### 地底界



⬅地底の敵は、地上に比べてかなり強いぞ。

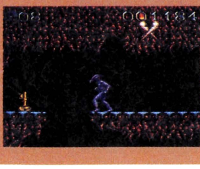
このゲームでは、ある決められたルートをちゃんと通っていかないと、先へ進めなくなっているから注意しよう。



⬆トラップもあっちこっちに用意されていて、気を抜いているヒマはないぞ。

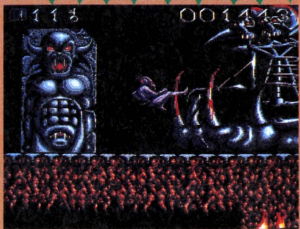


⬅これは、体力回復の薬のツボだ。



⬅カギを取らないと、先へ行けない。

### ボス！スカルチャリオット



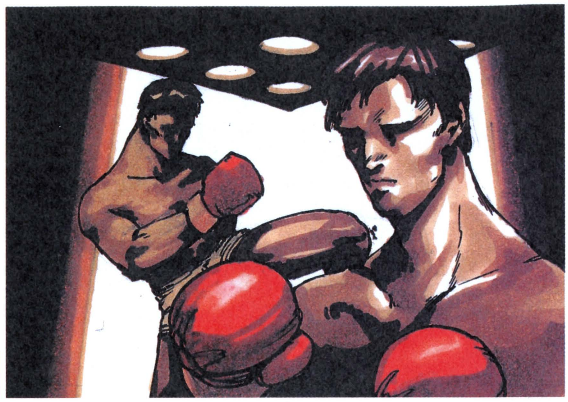
⬅こいつを倒した後には、次の展開への扉がある。

## 2P対戦可能の格闘ゲーム

# ザ・キックボクシング

マイクロワールド／3月上旬発売予定／価格未定

ACT



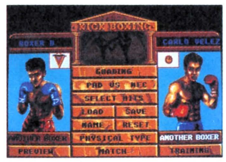
## 対戦モードのリアルな動きに注目!

ついにPCエンジンにも最っ高の格闘ゲームが出たぞ！ 小さくて見にくいけど、とにかく画面を見てくれ。試合は対戦型で8人のタイトル保持者に挑戦するんだ。キミは、自分の選手を選びトレーニングで鍛え、チャンピオンを目指していくのだ。



⬅それっ、キックだ。ぶっとぶ自分!? 細かい描写がうれしい。

⬇これがメニュー画面だ。セーブもロードもできる。





⬆こちらはナイトゲーム。画面上のライトが体力ゲージで、全部消えたらKO。

## 豊富な技を駆使して敵を倒せ!

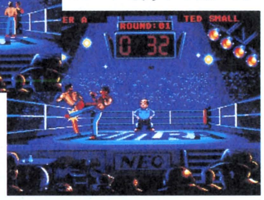
この技の数々、格闘技ファンなら涙がちょちょ切れること間違いなしだ。技は、1タイプ13種類で、それがなんと8パターン用意されているぞ。自分の使いやすいパターンを決めてしまうのが勝利への近道だ。



⬆ハイキックが炸裂！ 連続技を駆使するんだ。



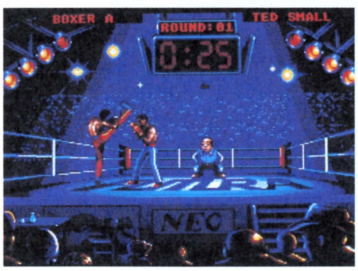
⬅ラウンドは全部で5まで。毎回、この女の人がカードを持って現れる。



➡ソバットを出す前に、相手のローキックがヒット。反射を鍛えろ。



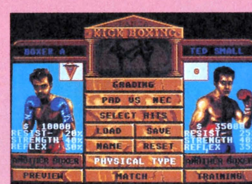
⬅これがバックブローだ。間合いを一気につめて、ヒットすれば大ダメージだ。

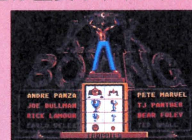


⬅なんと、かかと落としだ！ 出しやすいし、決まるとカッコいいぞ。パンチとの複合で使え。

### トレーニングで鍛えろ

個人がそれぞれ、防御・攻撃・反射速度という3つのパラメータを持っていて、それをトレーニングで増やすのだ。パッドさばきが重要なポイントだ。





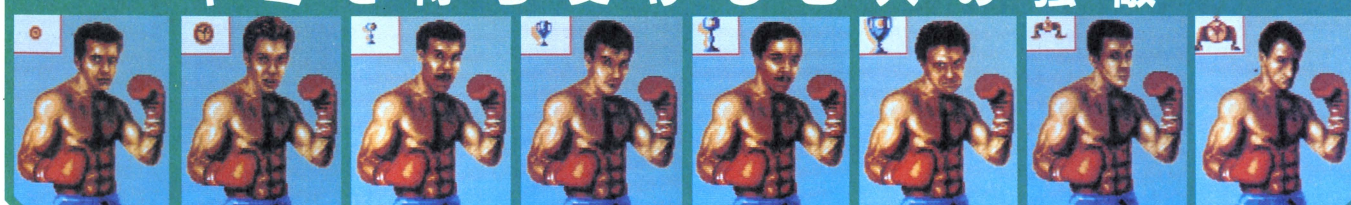
⬆これがランキング表だ。勝てば賞金も上がるぞ。

⬆自分と対戦者のパラメータを見てみる。最初はこんなに弱い。



➡そしてトレーニング画面。写真では反射速度を鍛えてる。

### キミを待ち受ける8人の強敵

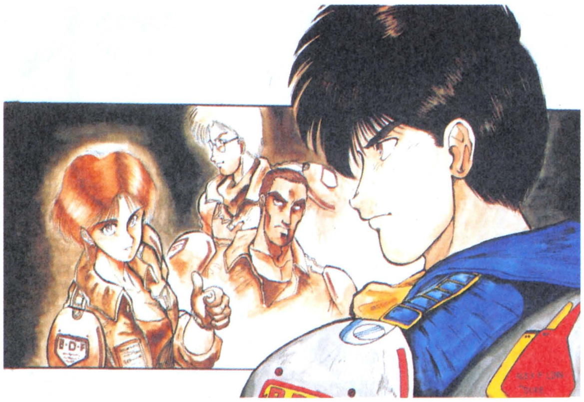


  イラスト／薄葉士郎

## 多彩な攻撃ができるSTG

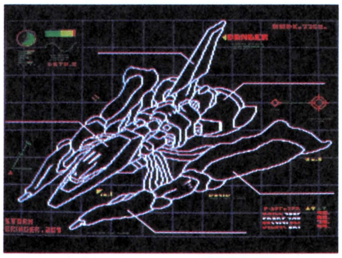
# サイキック・ストーム

レーザーソフト・日本テレネット／3月13日発売／¥6,980　STG



## 4人の仲間から1人を選び、ステージを戦い抜け!!

人類の存在を脅かす謎の生命体"シング"に対抗するため、4人の戦士と超兵器ストームブリンガーが戦いを挑む!!　前号ではステージ1しか紹介できなかったこのゲーム、今回は戦いの激化するステージ5までを見せちゃうぞ。迫力のSTGに注目してくれ!!



⬅オープニングのデモの一画面。これはストームブリンガーの機体図だ。

### ステージ1

最初のステージはホンコン上空での戦闘だ。編隊を組んで飛んでくる敵に注意しろ。ボスは弱そうだけど、3方向弾はよけにくいぞ。



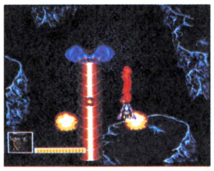
⬆レーザーに当たると大ダメージだ。



➡ステージ1のボス。多少のダメージ覚悟なら、正面で連射すれば楽勝だ。

### ステージ2

アステロイドを抜けると地上面だ。耐久力のある、でっかいレーザーを出す敵に気をつければ大丈夫だろう。ボスは顔がこわいぞ。



⬆こんなのに当たったらバラバラだね。



➡ステージ2のボスだ。口が開いたときしかダメージを与えられないのだ。

### 迫られる3つの選択

ステージ2をクリアした時点で画面は右のようになる。ステージ3、4、5を好きな順番に攻略できるのだ。さらにこれらのステージのどれかをクリアすると、ステージXという謎の面が出現するぞ。




⬅これが選択画面だ。クリアした惑星は灰色になる。




⬅謎のステージX出現。この巨大な戦艦は!?

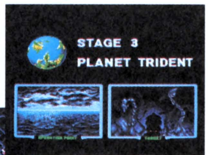


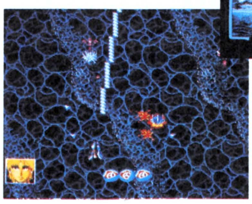
⬆超激しい敵の攻撃。右のヤツは攻撃を受けとめるぞ。

### ステージ3

ここは水の惑星トライデントだ。敵の攻撃もそれほど激しくなく、比較的攻略しやすい面だ。ボスは突然下から出現してくるぞ。

➡左が惑星の図、そして右がボスだ。このように美しいグラフィックで出現。



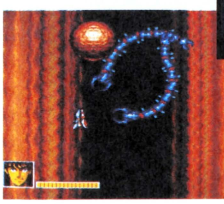
⬅さざ波の立つ海面。イヤな動きをする敵が多いこの面、誰を選ぶかがポイント。

### ステージ4

ステージ4は惑星ウラノス。全体が雷雲を含む、厚い雲で覆われている。ボスは自分の体を切り離すように攻撃してくるぞ。

➡これで、ウラノスが雲の惑星だとわかる。この雲の狭間にいるボスは……。



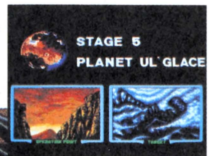



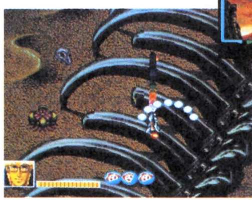
⬅双頭の竜、ではなくて2匹の竜が重なった瞬間。頭をつぶさないと死なないぞ。

### ステージ5

この星のグラフィックは超華麗だ。地表の砂漠には、化石が転がっていたりする。しかし見とれていると、あっという間にやられるぞ。

➡ここは砂漠の惑星なのだ。ボスは非常にダメージを与えにくい。



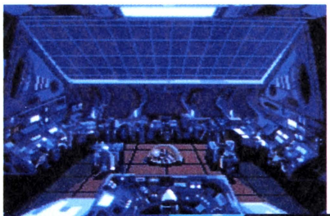
⬅恐竜の化石のお腹の部分。それにしても美しい。ちゃんと頭部も出てくるぞ。

# 宇宙戦艦ヤマト

ヒューマン／発売日未定／価格未定　SLG

## SUPERCD-ROM²でヤマト再び！

その昔少年たちの心を魅了したSFロマン「宇宙戦艦ヤマト」が、CD-ROM²でSLGに生まれ変わる！「ヤマト」の魅力をいかすため、なんとシナリオはTVアニメに忠実に作られているのだ。第1話「ヤマト発進！」から最終回まで、アニメで「ヤマト」が戦い抜いた舞台と敵がそっくりそのまま登場。CD-ROM²だけに、各シナリオのプロローグとエピローグもアニメでバッチリ見せてくれるぞ。ファンでなくても必見のゲームだ！



⬅これはヤマトの指令室。ここからキミは各ユニットに命令を下すというわけだ。



➡キャラクターの豊かな表情もゲームを盛り上げる。きっと勝って地球を救うぞ。

### 『宇宙戦艦ヤマト』ストーリー

西暦19XX年、地球はデスラー総統率いるガミラス軍の攻撃により、放射能汚染が進みもはや降伏は目の前かと思われた。しかし地球人は日本最大の戦艦「大和」を改造し、生まれ変わった「宇宙戦艦ヤマト」にすべてを託す。ヤマトの目的は、かなたのイスカンダル星へ放射能除去装置を受け取りにいくこと。地球滅亡の期限、365日までにヤマトは目的を達成できるか。



**古代進**
このゲームの主人公。持ち前の若さと勇気で多くの危機を乗り切る。



**森ユキ**
古代進の恋人。普段は医務室でヤマトの乗員の健康管理をしている。

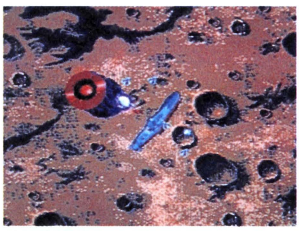


**沖田艦長**
ヤマトの艦長。経験に裏打ちされた戦術で、多くのガミラス艦隊を撃ち破る。



## 戦略シーンはこんなにリアルだ！

ゲームの内容は、一瞬のミスが死を招くリアルタイムSLG。原作通り、敵はデスラー総統率いるガミラス軍。それに対してこちらはヤマト1隻だ。ターン制で交互にやっていたのでは、どうしたってヤマトが不利。だけどリアルタイム制なら、すみずみまで目のいきとどくヤマト側が有利なのだ。コスモゼロやブラックタイガーといった艦載機も、キミの思うがままに指揮できる。そしてシナリオによっては、無敵を誇る波動砲まで使えてしまうのだ。どんな戦い方をするかは、すべてキミ次第だぞ！



⬅戦闘時のグラフィックも超リアル。やりがいあるぞ。素早い判断で敵を倒せ！




⬆敵に遅れを取らないようヤマトを動かそう。

➡攻撃も先手必勝。やらねばやられる！

⬆そして最後の手段はこれ。でもエネルギー充填中はなにもできなくなってしまう。

# ジェノサイド(仮)

ブレイン・グレイ／夏頃発売予定／価格未定　ACT

## 思いっきりハードなACT！

パソコンで話題を呼んだ筋金入りのACTが、SUPER CD-ROM²でよみがえる。移植されるにあたってグラフィックが大幅に変更されるので、パソコン版をやり込んだ人も新たな気持ちで挑戦できるぞ。舞台となるのは、近未来の地球。平和のために作られたはずのコンピュータ「MESIA」が、なんらかの原因で暴走し始めた。キミは戦闘メカを操り、原因究明に乗り出す。トリッキーな動きの敵、巨大戦艦などを相手取り、戦い、進んで行くキミが最後に見るものとはいったいなんなのか？



⬅敵戦闘メカと遭遇！こいつはミサイルをバンバン乱射するうえ、近寄るとぶっとい腕で殴りかかってくる。ビームサーベル1本で立ち向かうのはつらい!?

⬇上空から小型の戦闘メカを降らせてくる巨大戦艦。マシンガンに気をつけながら、一体ずつやっつけていかなければならない。ここがふんばりどころだ！



⬅これはステージ1の画面。地中から飛び出す敵とマシンガンを撃つ敵に囲まれた！どうする？



※画面は開発中のものです


 イラスト／薄葉士郎

# 超時空要塞マクロス2036

メサイヤ／4月発売予定／価格未定　STG

## メカメカしさが魅力のSTGだ

個性的なメカニックデザインが魅力の『マクロス』が、迫力のSTGになって登場だ。マイシップはもちろんおなじみ可変型バルキリー。基本的には横スクロールのSTGだから、ファイター形態での激しい空中戦がゲームのメイン。しかしボスキャラメカとの戦いでは、バトロイド形態に変化して、360度撃ちまくりSTGになるのだ。多くのウエポンを使いこなし、群がる敵機を撃ち落とせ！



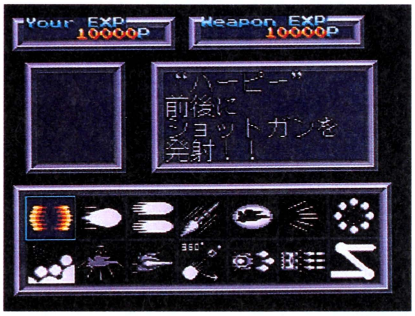

⬅中ボスクラスの敵がバンバン登場。気を抜いてるとやられるぞ！




➡派手なウエポンでバリバリ攻撃。これならやられっこない、かな？

### EXPをためて強い武器を

バルキリーのために用意されたサブウエポンは14種類。しかしよりどりみどりで好きなものが使えるというわけではない。それぞれの武器に使用可能になる経験値が設定されていて、プレイヤーの経験値が満たない場合はその武器を扱うことができないのだ。がんばって強力なのを使えるようになろう。




## ボスキャラも魅力的だぞ

### STAGE 1　Exa-Giage



このメカは、レーザー、ミサイル、通常弾の3パターンの攻撃法でキミに襲いかかってくる。上部のレーザー砲を先に破壊しておかないとやっかいだぞ。



### STAGE 2　Gilouza・Fre



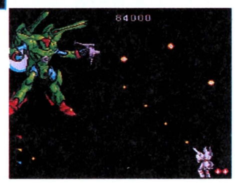
上下に移動しながら、レーザーとマシンガンをバンバン撃ってくるイヤなヤツ。ただしときどき攻撃に死角ができるので、そのチャンスを逃さず撃ちまくれ。




### STAGE 3　Shellcair・Gar Logran・low



3面では2体のメカがバルキリーのお相手として登場する。1体ずつ出現するので、それぞれの攻撃パターンを覚えてしまえばそんなに怖い敵ではない。




# ヒューマン スポーツフェスティバル

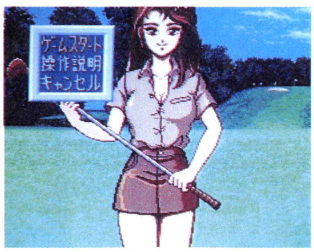
ヒューマン／2月末発売予定／¥5,900(予)　SPG

## 1枚で楽しさ3倍のゼータクソフト

スポーツゲームの大御所ヒューマンから、1枚のCD-ROM²で3つのスポーツが楽しめてしまうというお得ソフトの登場だ。遊べる種目は、テニス、サッカー、ゴルフ。なかでもゴルフは、ヒューマンの発表するスポーツものとしては初登場なのだ。どんなレイアウトのコースがキミを待っているのか楽しみだね。あとの2つのうちサッカーは、『フォーメーションサッカー』そのもので、チームの個性だってちゃんとある。テニスだって、『ファイナルマッチテニス』の選手が女性になったものと思ってもらっていい。つまりこのゲームは、『スポーツフェスティバル』の名に恥じない、とってもお得なソフトだってことなのだ。これ1本あれば、友だちと対戦するのも楽しいし、1人でじっくりやりこむのも楽しいぞ。

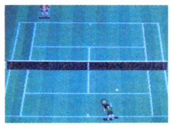



⬅これはサッカーのチーム選択画面。こんなにあるとどれにしたらいいのかまよっちゃう。




➡女の子のサービスもある。操作法を優しく教えてくれたりするのかな。

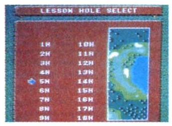
### テニス



⬅選手はすべて女の子なのだ。

健康的にレッツテニス！　個性豊かな選手からマイキャラを選び、ライバルに勝ってランキング1位を狙え。

### ゴルフ




⬅親切に練習モードもついてる。

ちょっとアダルトにレッツゴルフ！　18ホールを回って、目指すはやっぱりシングルプレイヤーだね。

**3つのスポーツをエンジョイ!**

### サッカー

少年にかえってレッツサッカー！　フィールドの中を存分に駆け回り、豪快なシュートを決めてヒーローになろうぜ！

⬇この画面のサッカーといえば……。





# 読者のみなさん 改造町人『シュビビンマン 異界のプリンセス

## 大賞 ペルソナ 岡本晃 岩手県




⬆これが岡本くんが送ってきてくれたハガキだ。設定が具体的だね。

選者のコメント⇨絵の雰囲気が良かったので採用しました。ペルー・ルソー・ソナーというネーミングも良かったですね。

4つのパーツで構成され、システマチックな動きが特徴の敵キャラだ。ステージ5の中ボスとして登場し、太助たちの行く手を阻むぞ。



⬅ゲームの中ではこのように登場する。3つの仮面が本体である中央のコアを守ってるね。



⬅これが賞品のDUO。ペルソナのセル仕上げもあげちゃうよ。

**賞品** DUO & クリーンアップセル

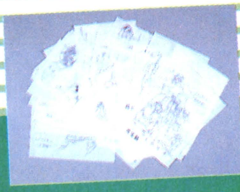
## 準賞 ダウトフルバッド 岩切秀 兵庫県



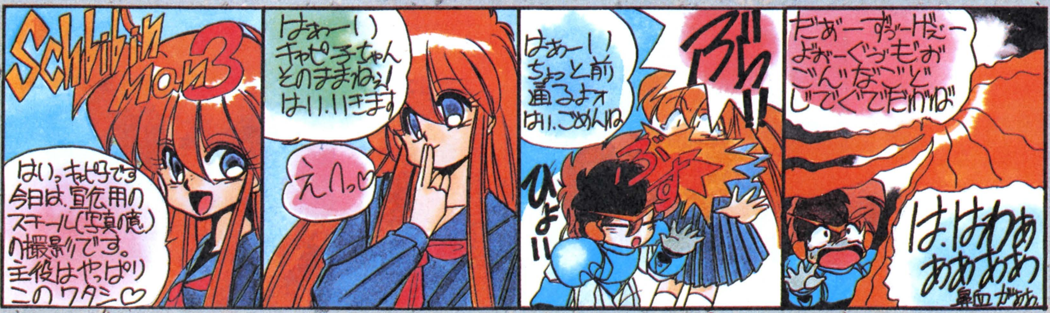

⬆岩切くんのハガキだ。ゲーム中にどのように登場するか楽しみにしててネ。

選者のコメント⇨デザインが良いですね。特に足がないので、アニメデータに容量を食われないというところに最大の魅力があったりして…。

この敵キャラはステージ1の中ボスとして登場するよ。



**賞品** クリーンアップセル 『シュビ3』ゲームソフト 設定資料集（上の写真） オリジナルクリアファイル




## 人類初体験の うらべすうV （シュビ歴3年）

# おまたせしました！

# 『3』採用作発表！



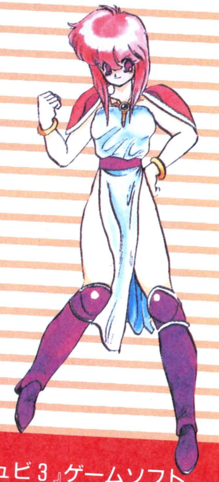

応募ハガキを積み上げたら都庁の３倍もの高さになった…かどうかはともかく、今回もたくさんの応募、本当にありがとう！　さっそく厳しい倍率に勝ち残った優れたアイデアを発表しよう。ここに名前の載ったキミたちのアイデアはすべて『シュビ３』の中で披露されるぞ。発売が楽しみだね！

## サブタイトル賞

**まっちん｜熊本県**

新キャラクターのクレハ姫にちなんで、このサブタイトルに決定。なかなかプリティーで良い。

**異界のプリンセス**



賞品　『シュビ３』ゲームソフト
設定資料集
オリジナルクリアファイル
メサイヤ福袋

## 佳作

下の３名のアイデアには佳作を。それぞれゲーム中で使用されるよん。

| | | |
|---|---|---|
| トラップ賞 | 触手がうにょにょ | |
| | 佐藤大尚 | 神奈川県 |
| アイテム賞 | うみにん | |
| | 安藤善隆 | 神奈川県 |
| 4コマ賞 | 人間に戻れた!?／他 | |
| | 真野加奈 | 岡山県 |

賞品　『シュビ３』ゲームソフト
オリジナルクリアファイル｜設定資料集

## 特別イラスト賞

**佐々木俊｜東京都**

右が佐々木くんの作品。藤原輝／東京都、猫野半／大阪府、斉藤弘／埼玉県の３名にも同賞をあげちゃう！




賞品　『シュビ３』ゲームソフト
メサイヤ福袋

## ニアピン賞

あと一歩のところで入賞をのがした惜しい作品にニアピン賞を。賞品はメサイヤ福袋だっ！

| | |
|---|---|
| 大田恵伸 | 富山県 |
| 安達雅泰 | 神奈川県 |
| のーむ | 宮城県 |
| 小山友毅 | 埼玉県 |
| 三田秀朗 | 神奈川県 |
| 管藤友二 | 北海道 |
| GOLO | 大阪府 |
| 樋口博之 | 福島県 |
| 水城魔実也 | 福岡県 |

## 賞品について

「設定資料集」とは『シュビ３』のキャラ設定集、「メサイヤ福袋」とはメサイヤ特製グッズの詰め合わせだよ。発送は春頃の予定。

## 4コマバトル!!

**S.有賀ひとし（シュビ歴1年）**






# 4つの銅鐸を集め、密林城をめざせ!!

## 紀伊国

第2の火の勇者・カブキ団十郎とともに、伊勢国に入った卍丸は、伊勢神宮に2本目の暗黒ランが咲いていることを知る。だが、これを斬ることのできる聖剣・妙院カラスは、伊勢の中央部に出現した密林城に…。しかも、伊勢国中を覆う人食い植物に阻まれ、密林城へ近づくことができない!!

伊勢・紀伊の両国を支配する根の将軍・菊五郎に捕らわれた伊賀忍軍の頭領・百々地丹波を根来古墳から救出した卍丸たち。その丹波から密林城攻略のカギとなる土地・イヒカの情報と、そこへ入るためのアイテム“嘆きの指輪”を受けとり、紀伊国へと向かった。

その紀伊国は海の国。国土のほとんどが、海にせり出した半島だ。根の一族の手はこの国にものびていた。その主城・和歌山城は、すでに菊五郎の手に落ち、ほかの村々にも根の者が暗躍しているらしい…。

はたして、イヒカの民とは何者？

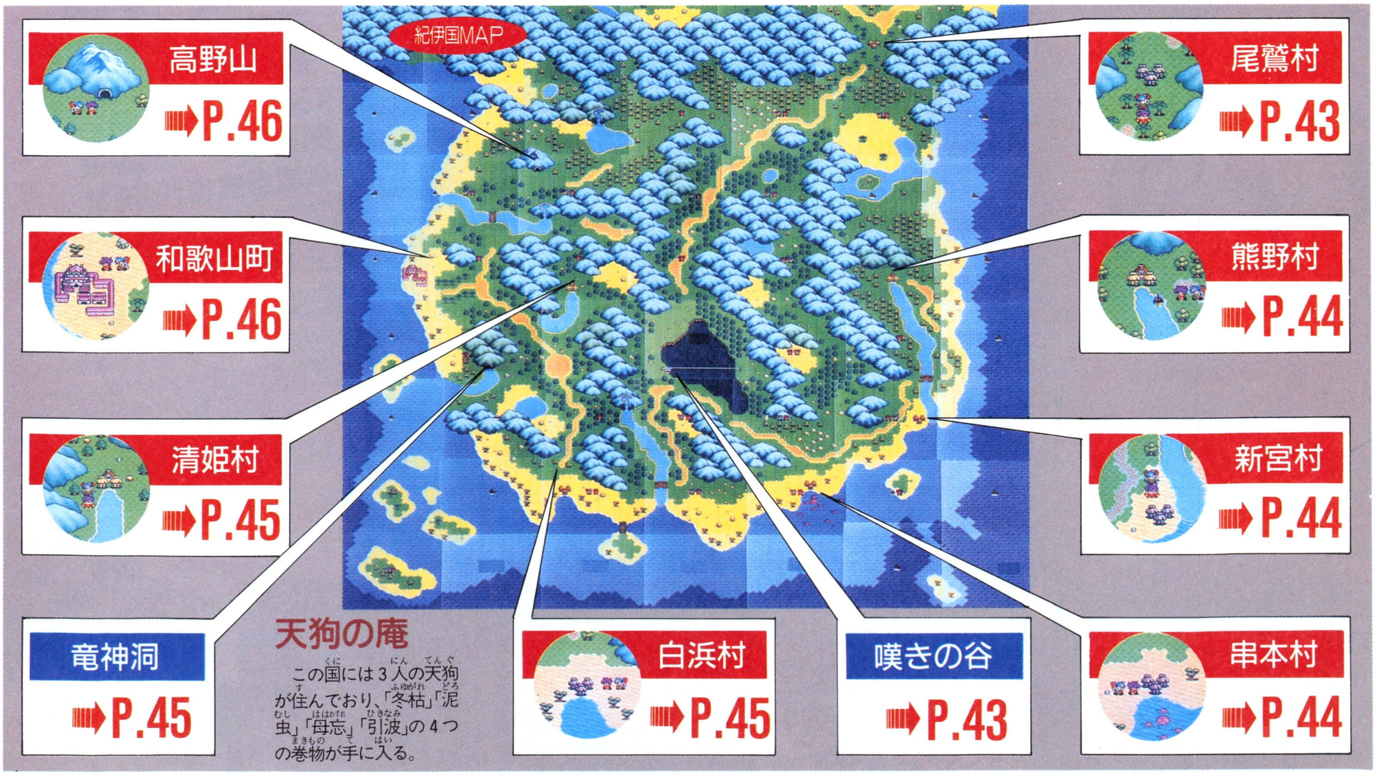
イヒカの巨人を復活させる、4つの銅鐸はどこに？

カブキと菊五郎の決着は？

そして、密林城で卍丸たちを待ちうけるのは？




←三博士、ヨミ(？)に報告の図。伊勢国以降は、こんな感じで敵側の作戦を見ることができる。

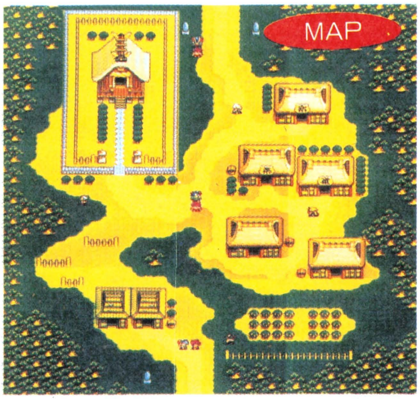



**天狗の庵**

この国には3人の天狗が住んでおり、「冬枯」「泥虫」「母忘」「引波」の4つの巻物が手に入る。

# 尾鷲村　伊勢・紀伊両国を結ぶ村




伊勢国と紀伊国は、2国でひとつのエリア。といっても、火多・尾張間のようにダンジョンでつながっているわけではないので、簡単に行き来ができる。

その2国のちょうど間にあるのがこの尾鷲村。2つの国を結ぶ交通の要ということもあって、この先の紀伊国に関する様々な情報を聞くことができるし、それなりにいいアイテムも売っている。

ただし、伊勢国でやることをやってからでないと、のちのち行き詰まることになるので要注意。先月号を読んだ人はわかると思うけど、伊賀の頭領・百々地丹波を助け出し、彼から2つのアイテムをもらうまでは、この先に進んでもしかたないのだ。




⬅嘆きの谷の情報。村の者はあまり近づかないらしい。




⬅先史文明の伝説。ジパング各地で聞くことができる。

# 嘆きの谷　谷の底には何がある？

尾鷲村から道路沿いに南下したところにある大きな谷。これが通称"嘆きの谷"だ。この谷には、"野猿"という手動ロープウェイが渡されているのだが、これが今にも落っこちそうなシロモノ。この谷には変なウワサもあるみたいだし、さて…？






# イヒカ村　謎の古代人、イヒカ人の村



⬆ついに発見したイヒカ村。隣には、イヒカのシンボル異形の像が。

地図にない村・イヒカ村。密林城攻略のためには、ここに住むといわれるイヒカ人の力を借りねばならない。そもそも、イヒカ人とは何者なのか？　それを言っちゃおもしろくないので、ここでは書かない。イヒカ人の顔や、下のコラムから想像してほしい。

さて、イヒカ人からの情報を総合すると、①密林城へは、イヒカの巨人に乗り込むことで接近できる。②巨人は、伊勢国のどこかに眠っている。③巨人を復活させるには、紀伊国の各地に隠された、4つの銅鐸が必要である。——ということがわかってくるはずだ。さらに、銅鐸探索に必要なアイテムも手に入れることができるぞ。




⬆イヒカ人の話。火と根にまつわる数々の事実が判明する。

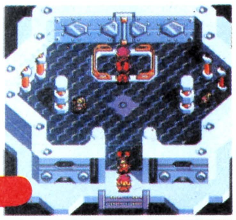



立体映像？

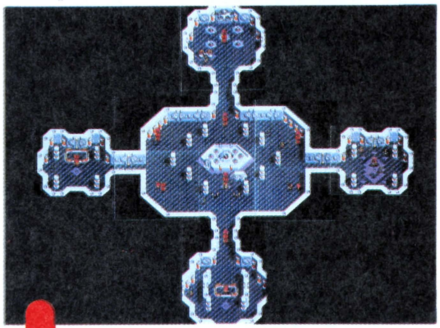
## イヒカ村MAP

いかにもメカニック、といった感じのイヒカ村は3層構造。階数表示からもわかるように、地下に広がる村だ。

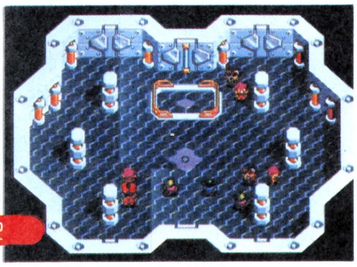
中には、怪しげな機械もあるので、住人に話を聞いてから使ってみよう。



1F



B1



B2

## ワンポイント　イヒカを抜けた者たち

イヒカ村では、巨人の情報のほかにも、かなりショッキングな情報を聞くことができる。まず、根の国の参謀である三博士が、実はイヒカ人であること。そして、それより以前にマサカド復活をもくろんで村を抜けた、トキという男がいたこと、など。このトキとは、『天外Ｉ』の…!!




⬅三博士の真意は、いったいどこにあるのか？




⬅大門教を率いていた、あの邪神斎もイヒカ人だった!?

# 新宮村　美しい河口の村




紀伊国南東部の河口に面した集落。この村は川によって、大きく東西に分断されている。村の西側には民家が建ち並んでおり、出入りも自由なのだが、東側の建物と川の中州に建つ神社には、どうやっても入れそうにない！　船でもあれば話は別なのだが…?

まぁアセってもしょうがないので、村の衆の話を聞いてまわろう。この先どうすればいいのかがわかってくるぞ。



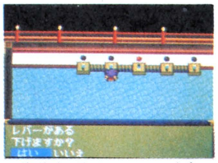

# 熊野村　神社の謎を解け!




新宮村から川に沿って北上したところにある熊野村。

神社とその隣の建物は、いかにも何かありそうなのだが、例によってすんなりとは入れない。村の中にある、異形の石像が気になるところだが…?

さて、どうにか神社の中に入ると、そこはもぬけのカラ。妙なレバーが並んでいるだけだ。どうやらこのレバーを正しくセットしなければならないらしい。う～ん、どこかにヒントがあるような…。



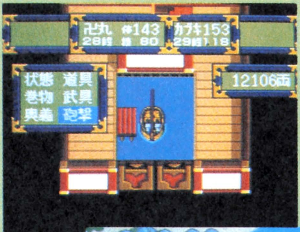

⬆神社内部のレバー。動かすと何かが起こる?



⬆神社の前には異形の像が。その手前にはお地蔵様。

## ワンポイント
### 神タタの船とは?

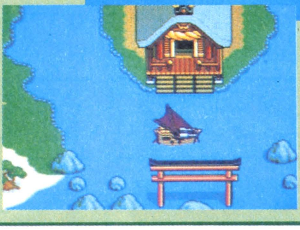
紀伊国のどこかに隠された神タタの船。それは、伊勢国の民の先祖にあたる海賊たちの遺産だ。近海、河川を自在に航行し、強力な大砲を持つ軍船である。伊勢国を巡るためには不可欠の乗り物である。




⬅神タタの船を入手！　すると、「砲撃」コマンドが使えるようになるぞ。



➡砲撃の瞬間!!　岩や、木の扉ぐらいは簡単に壊せるのだ。



⬅新宮村の中州へ。紀伊国には、船でないと行けない場所も多い。

## ワンポイント
### 百々地三太夫参上!!




花火、まつり、みこしの三姉妹、彼女たちこそ伊賀忍軍最強の術者として知られる百々地三太夫だ！　この紀伊国の7つの集落のどこかで、彼女たちとの出会いが待っている。

といっても今回の出番は、彼女たちにとってはほんの顔見せ。まずは個性豊かな彼女たちのおしゃべりを堪能してほしい。

# 串本村　村の中にも根の一族!?






⬅あれに見えるは、イヒカの印!!　でもどうやって島に渡る?




➡村に出没する根の一族。その狙いはいったいどこにあるのか?

サンゴ礁に囲まれ、直接船で乗りつけることができないのが、この串本村。すでに神タタの船を手に入れている人は、しかたがないので近くの浜辺に船を置いていこう。

さて、村の中から海を望むと、熊野村にもあった異形の像が建つ小島が見える。何かありそうなのだが、船では近づけそうにない。さぁ、どうやって近づいたものか…?

また、村人の話では、村の北側の森には最近根の一族が頻繁に出没するという。どうも何かを探しているようで、人家のある南側へはやってこないらしいが、村人は大変迷惑している。

民の難儀を見過ごしては、火の勇者の名がすたる！　小島の謎は後回しにして、根の一族に立ち向かおう。ちなみにこの村のマップは、北半分の森をカットしてあるので悪しからず。

## 白浜村 たまには温泉でのんびり？




紀伊国で唯一の温泉が湧く村。宿屋には、湯治に来たらしいお客さんもいたりして、けっこうのんびりとした雰囲気だ。ここでは、根の一族や銅鐸の情報以外に、海賊の宝の話を聞くことができる。また、浜辺にいる老人の頼みを聞いて、湾をふさいでいる岩を壊してあげると（どうやって壊すかはわかるよね？）、さらに詳しい情報が！

そして、村の地下には小さな地下道が。そこにあるのは…。







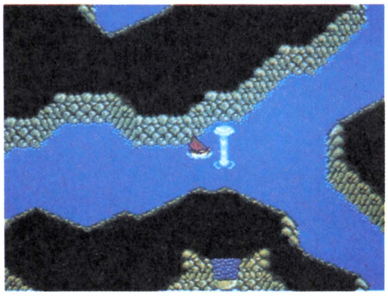
⬆村での情報あれこれ。彼らの先祖の海賊たちは、強力な武器を宝としてある場所に隠していたらしい。

**銅鐸発見!!**




⬆地下には異形の像と銅鐸が！　さて、どこからここに入るのか？

## 竜神洞 地底の川を右往左往

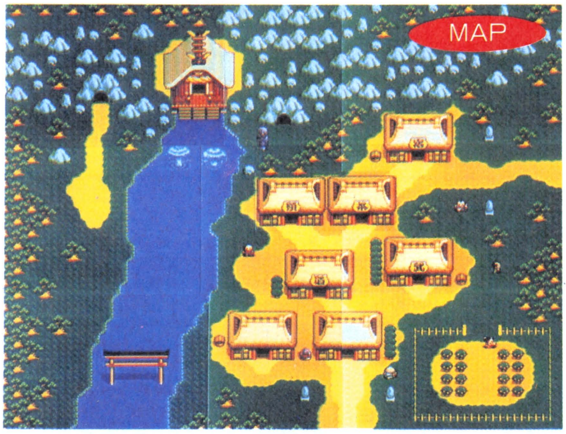


⬅間欠泉は、ちょっと待てばすぐに噴出を止めてしまう。あせらずいこう。

白浜村の西にある川を神タタの船でさかのぼると、この竜神洞へ。ここは自然がつくった水のダンジョンだ。中はけっこうな広さがあるうえ、ランダムに噴き出す間欠泉が船の行く手をさえぎるので、進みにくいことこの上ない。

しかし、ここを抜けないと、清姫村（下参照）の謎を解くことはできないのだ。

## 清姫村 ウワサの美女はどこにいる？




清姫村は山間の村。当然徒歩でもこの村に入ることはできるのだが、それでは、この村の半分しか見て回ることはできない。というのも、マップを見ればわかるように、この村も川によって東西に分断されているからだ。西側には何もないように見えるが、よく見れば洞窟らしきものが!!　竜神洞を抜けてここまでやってくれば、この西側も存分に探索できてしまうぞ。

では、東側には何があるかというと、ご覧の通り、民家や商店が並んでいる普通の村である。ところが、村の男どもの間では、ただ今謎の美女のウワサでもちきり。なんでもこの世のものとも思えない妖しい美しさのお嬢さんが、この村に逗留しているらしいのだが…？　はい、このへんの謎は、日本文学に詳しい人なら、村の名前からピンとくるかもしれませんねェ。なんだかわからないって人は、自分で確かめましょう。



⬅泉のせいで中に入れない神社。異形の像と洞窟の入口も見える。

### ウワサ話アレコレ










⬅⬆銅鐸の情報をはじめとして、なかなか気になるウワサが多い。特に美女に関する子供の証言は要チェック！




⬆2人めの中ボスを連れて、ひさびさに登場したピンクの竜巻・菊五郎！　例によって、勝手に中ボスの紹介をして去っていくのであった。

**中ボス くちなわ姫**



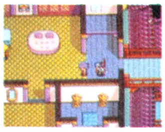



# 和歌山町　菊五郎のプライベートキャッスル

## 和歌山城内



⬅城内のいたるところに、菊五郎の銅像が建っている。



⬅菊五郎の部屋。なぜかピアノを弾いて迎えてくれる。



⬅捕らわれている女性たち。全員の話を聞こう。

和歌山町は、和歌山城の城下町。そしてその和歌山城は、紀伊国における菊五郎の居城となっているのだ。彼の根の将軍としての本拠地は、あくまで伊勢国の密林城なので、この城は完全に菊五郎の趣味の城というわけ。趣味の城だけあって、城の中は悪趣味の嵐！　変な武具もいろいろと手に入るが、こんな物を身につけていると他人から白い目で見られるので、装備はしないほうがいい。また、城内には若い女性が、菊五郎の××として捕らわれている。彼女たちが話してくれる菊五郎についての情報は、小学生のキミにはわからなくてもいいことなので、気にしないこと。

## 輝け!! 第1回ジパング伊達男大賞決勝戦!!　於：和歌山城天守







和歌山城の最上階まで上ると、そこには案の定菊五郎が待っていた。城の屋根に登るや、カブキに向かって、伊達男勝負の決着を迫る菊五郎。そうまで言われりゃ、カブキのほうだって黙って引っ込んでいる男じゃあない。

かくして始まるは、ジパング一の伊達男の座をかけた、一大変身合戦！　どっちがよりハデに、より美しく変身するかというバカバカしくも平和的な、熱いバトルが繰り広げられることとなる。

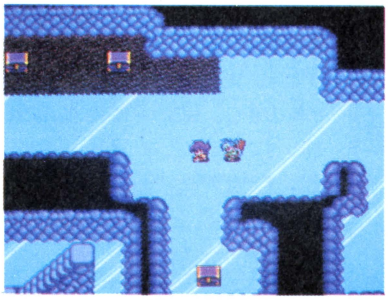
しかし残念なことに、この変身合戦はまだお見せするわけにはいかない。かわりに気合の入ったカブキの変身シーンでがまんしてちょーだい。



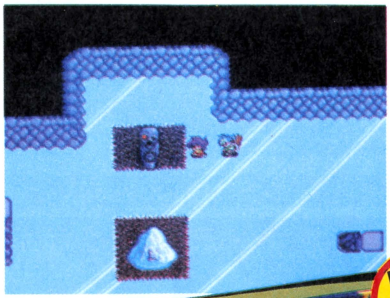

# 高野山　氷のダンジョンの中に待つものは？




⬅高野山の門。ここで菊五郎から奪ったアレを使えば中に入ることができる。



⬅氷の床。写真じゃわからないだろうけど、滑っている最中である。



⬅ここにも異形の像が！　下の氷の中にも何かありそう…。

菊五郎の手によって、封鎖されてしまった高野山。門は堅く閉ざされており、カギがない限りどうやっても開かない。そのカギを持っているのはもちろん菊五郎。では、彼からカギを奪うには…？　な〜んて、もったいぶった書き方をしてしまったが、ここまでにやることをやっていれば、もうカギは入手済みのはずだ。

さて、その中は氷に覆われた洞窟。１歩踏み出すと壁にぶつかるまで止まれないので、よく考えて進みましょ。




⬆やっぱり待っていた菊五郎！　蛇女に続いての登場は、牛男。怪力自慢の体当たり野郎だ。




中ボス　突撃!! 角太郎

# 密林城 侵入！ 第2の根の城

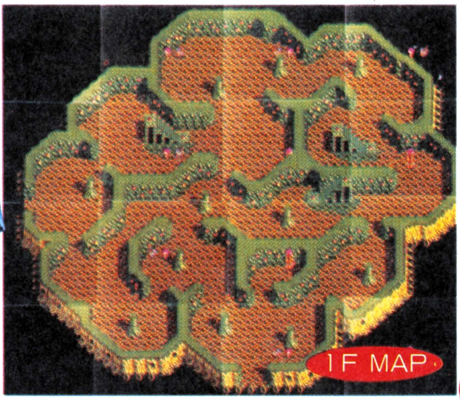


## ワンポイント

### 復活！ イヒカの巨人!!

イヒカ村の長老の言葉通りに、みごと4つの銅鐸を集めたならば、もう紀伊国には用はない。一刻も早く伊勢国に戻り、イヒカの巨人を復活させよう！

どこへ行けばいいのかわからないって人は、先月号をもう1回読み直すこと。ホラ、あるでしょ、いかにも怪しげなところが。復活させた巨人に乗れば、密林城はすぐそこだ。




## 生きている城

ついにたどり着いた根の城・密林城。中に足を踏み込むなり、鬼骨城のときと同じく（あのときはひとりだったが）、三博士のご登場となる。彼らが言うには、この城はひとつの命、生きている城なのだという。さらに、菊五郎がステキなショーを用意している、と言い残して去っていくのであった。

### 三博士ごあいさつ






➡3Fで待っている、最後の中ボス。その名も黒の海老蔵！ 菊五郎の言葉通り、いかにもカタそうなヤツだが…。

### 中ボス 黒の海老蔵




## 蝶と虫ケラ!?

並みいるザコどもと中ボス1匹を倒し、最上階に上ってくるとそこには大きなステージが。しかも菊五郎にさらわれたとおぼしき人々が、席について拍手を送っている。

何が始まるのか、と舞台に近づくと、珍妙なコスチュームに身を包んだ菊五郎が登場！ 舞台劇「蝶と虫ケラ」の開幕となる。

すなわち、菊五郎とのマトモな（服装はマトモじゃないが）戦いの始まりだ。

しかし、ここで菊五郎を倒しても安心しちゃいけない。第2ラウンドでは、本気になった菊五郎の真の姿を見ることになるぞ!!




⬅密林城内の大ステージ。背景のバラが悪趣味。



⬅糸に吊られて菊五郎登場。おまえは猿之助か！

### 対決！ 菊五郎!!




## ワンポイント

### カブキの秘芸？




⬆秘芸というわりには、いくらでも使うことができる。

ザコとのバトルにはけっこう役に立つのが、カブキの奥技"秘芸"。現在わかっているのは、「大見得」「悪態」の2つだ。「大見得」は、レベルの低いザコの防御力を下げ、「悪態」は敵の攻撃を自分に集中させるというもの。

卍丸の剣術と合わせて、うまく使えば戦闘がグッと楽になるぞ！

## そして、次なる舞台は京・近江へ!!

密林城を攻略し、聖剣・妙院カラスを手に入れたら、あとは伊勢神宮の暗黒ランを斬るだけ。これで伊賀村北部の道が開け、京・近江へ行くことができるようになる。

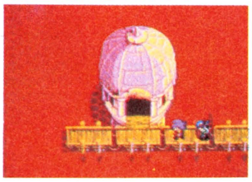
京はジパングの中心地。やたらと人間が多く、情報も多い。中にはどこかで見たことある人も…。さぁ今度は何が起こるのか？ 次号は特大ふろくで㊙攻略!!

### ゲゲッこいつらは？



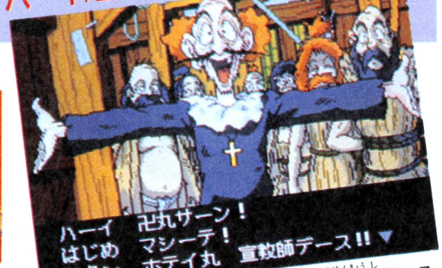

⬆でぇ〜っ。足下五兄弟!! また、金をむしりとるつもり？

### 琵琶湖は血の海？



⬆ジパング一の湖・琵琶湖が血の色に！ この異変の裏には？

### ハーイ卍丸サーン



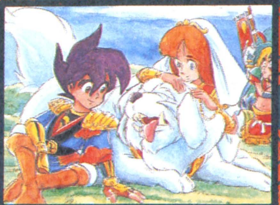

⬆ワタシ、ホテイ丸宣教師デース。ファイヤーファイター、助ケルヨ。

王子様のお部屋

広井王子総師が統括する、おたよりなんでもコーナー。㊝エイド実施中！

●てんがいよきょう●

# 天外余興II



イラスト／辻野寅次郎

第16回

## 広井王子総師のおコトバ



さぁ大変だ。新しい年が明けてしまった！ 永らく、ほんっとぉ〜〜に永らくお待たせしてしまったが、諸君！ この'92年こそ『天外II』の年になることを断言しよう!!（なんだか去年も同じようなことを言ってたような気もするが、気のせいだな。うん）

## 急告!! 『天外II』サントラCD、先行発売決定!!




2月1日発売
定価3,000円
発売元：NECアベニュー

『天外II』発売を歯噛みする思いで待っているキミたちに朗報だ!! なんと、ゲーム発売に先がけて『天外魔境II』サウンドトラックCDの発売が決定したぞ！ しかも発売日は、目と鼻の先の2月1日。

さて、気になる内容だが、当然ながら『天外II』のゲーム中で使われている、ほとんどの曲が網羅されている！ ほとんど、というのはレベルアップのときや宝物を見つけたときに使われるような、3〜5秒の曲（ジングルみたいなやつね）が除かれているため。それでも総曲数57曲、トータルタイム65分を超えるというスケールなのだ。

ゲーム中では、あくまで演出の一部として肉声や効果音などと併用される音楽だが、クリアな音質で聞くと、ほかの要素がない分、一層『天外II』ワールドのイメージが広がっていく感じだ。

ところで、全57曲を見渡してみると、中には、ちょっと気になるタイトルがつけられているものも少なくないのだ。

たとえば14曲目のタイトルは「機械獣デベベ」。この曲にのって、ゲーム中にどんなキャラが登場するのか？ ほかにも「生き物の腹の中へ」「仲間の死を越えて」「神との別れ」など、ストーリーを暗示するような意味深なタイトルの曲なんかもあったりして、ゲームを始める前からあれこれ想像してしまう。

ともあれ、2月1日にはレコード屋さんへ走るべし！



⬆メインの曲を担当した久石譲氏。代表作は「ナウシカ」「トトロ」など。

寅のイラスト魔境

絵師・辻野寅次郎先生担当の「天外」イラストコーナー。競争率最高!!

女王マキのおくりもの

業界の女王・山田マキ様が、読者に愛のプレゼントを賜るコーナー。

## 王子様のお部屋

### すっかり復調!! この調子で頼むぞ！

うむうむ。かつての衰退もどこへやら、ハガキの量も安定し、すっかり太平楽の「王子様のお部屋」である。いや、いかん。こんなことを書くとまたハガキが減ってしまうかもしれん。

よしテコ入れだ!! 私の新作「東方見聞録―竜の伝説―」（新潮文庫・定価360円）を3名の読者にプレゼントするぞ。もちろんサイン入り！

栃木県 大貫雄一くん



⬆細かいところがいいね。チャダが最高におかしい。

埼玉県 埴師茜さん



⬆毎回大胆なヤツ。しかし、うまいねコイツは。

神奈川県 戦部ワタ〇くん



⬆声援はありがたい。だが、この顔はコワイぞ。

大阪府 ゆきむらくん



⬆テメェこのヤロ!! 味があるじゃねぇか！

らん外余興　「王子様のお部屋」でも触れられている、広井総師の新作「東方見聞録―竜の伝説―」は、なんと今春公開予定の映画「東方見聞録」のノベライズ！ 某誌の対談で、すっかりダチになった井筒和幸監督にお願いされたとか。こちらの映画の方もよろしくねん。

# 寅のイラスト魔境

## ちょこっと模様替え！　各人一層の奮起を!!

本誌の情報公開で、キャラクター像がはっきりしてきたせいか、最近はオリジナルキャラが減ってきてるね。

でも、こーゆーふうにキャラで遊ぶのもなかなか楽しいぞ。

### ▶万年正月男カブキ３連発◀

群馬県　たまさん




北海道　田中裕美子さん




秋田県　ぶち殺スくん



⬆こちらは、正統派・チビカブキ。　⬆でもって、かなりアレンジのチビカブキ。　⬆ここまでくるとなんだかわからない。

静岡県　冷気丸さん




➡あぁ、やっとまともなハガキがきた。こーゆーのはほっとするね。

長野県　小口泰平くん




➡12歳の作品。恒例のお子様サービスで載せてみました。



埼玉県　埴師茜さん

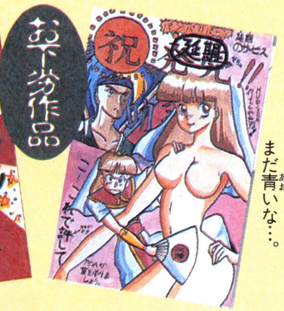
⬅「王子様のお部屋」に続いて登場の茜さん。バックの４人が、なんともいい感じ。色使いもマル。

埼玉県　佐藤広行くん




➡コラコラコラ!! こりゃちょっとまずいってば！

高知県　広井王妃くん




⬅乳首が描いてないぞ！　ふっ、まだ青いな…。




京都府　海野仲道さん

⬅こちらも手慣れた感じの仲道さん。ちょっと、やおいっぽいけどうまいものはうまい。

千葉県　中江真さん



➡今までになかったパターン。かわいくてヨイよ。






## 山田マキ化計画爆進中！

あぁもったいなや、ありがたや！　見よ、諸君!! 我らが女王様のあでやかなる御姿を。

この写真こそ、『サイレントメビウス』でおなじみの麻宮騎亜大先生原作のコミックCD『コンパイラ』（発売中！）のイメージポスターなのだっ!!

このように12月号での発表以来、「一億総山田マキ化計画」は、着々と進行している！

このポスターのほかにも、吉祥寺のAくんからは、「駅の伝言板に"山田マキ、山田マキ…"と書きまくりました」との報告も届いている！　さぁ、キミもこの偉大なるプロジェクトに参加せよ。報告を待つ!!

**全国レコード店にて公開中だっ！**

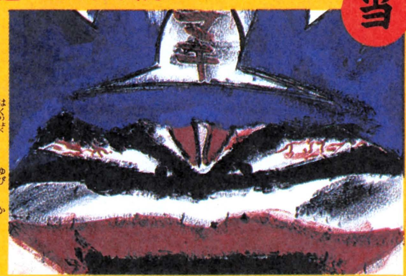
## 女王マキのおくりもの

ハーイ、マキよ。今月はNEC-HEさんから、DUO専用のキャリングバッグと『天外II』ブルゾンを各３名に！　12月号『S桃鉄II』の当選者は下を見てね。



⬅なんとサインつきなのだ。

北海道　ビスマスくん



➡すっごい迫力！　指で描いたんじゃないかしら。当選よん！

当

京都府　びんぼう神くん



⬆セリフがナイスよね。でもあたしが１位になれなかったからハズレ。

➡うふん。スルドイ読みね。でも私は弁天じゃなくて傘岩仙人なの。

東京都　極楽花子さん



➡私を脅迫してもムダよ。余興テレカでがまんしなさいね。

大阪府　原雅士くん





異常な盛り上がりを見せている「一億総山田マキ化計画」。その一環として（というわけではなく）、女王様の著述活動もとどまるところを知らぬ勢いであります。昨年出版の「忍者物語」が大好評！　なんと、第２弾も発売中とのこと。イラストは前作同様さこやん氏でーす。




スーパーCD-ROM²『ファージアスの邪皇帝』原作コミック、ついに完結!!


破壊神VSシドー!
終局の時が迫る!!
聞け、有機物よ貴様らは精密な機械秩序を狂わすバグだ
従って…消去する!
ガタガタうるせぇ!!
ゴゴゴゴ


NEO METAL FANTASY
ファージアスの邪皇帝
FINAL BATTLE 終焉
剣精召喚!
黒曜界の魔剣!
黒き刃


破壊神!!
こいつを…
喰らえ!
汝ら…天空を
見上げよ
受け取るがいい
衛星からの
祝福を!
!
シド!


ガガア
浮遊城が沈む！
ドクン


こっ…
この光は!?
この力は
…まさか
甦る……
遠い記憶
サテラ！


この世界が
アースと
呼ばれていた
超古代…
ドン
ドン
ドン
力を求める
人類が創造した
機械じかけの
破壊神サイヴァ
その一方で
サイヴァの力を
恐れた人々が
この秘宝ジードを
創りあげた
ドン
サイヴァを
封印すべく…
ドヴァァア
サテラ！
ギイイ
イイー
サイヴァに
立ち向かう戦士に
力を与えるために！


そろそろ
カタ
つけようか！
ファージアスの
すべての生命の
名において
永劫(えいごう)に眠れ


バァアアァ
バ…カな
消去…
神が…カミが
かかか神神神
いいいいい…
破壊神
サイヴァ!!


トッ


私たちは…
勝ったのね
シド…
かくして大戦は
集結し……
1年の歳月が流れた
ドドドドドドド‥


あの装備は
アレフ軍だ！
おまえ何か
悪さでも
したのか！
ちくしょー
まだ追って
きやがる


チャッ
ズラァ
面倒だ
おまえ一人で
やれ
てめぇ
誰がスクラップから
修理してやったと
思ってんだ！
ドッ ドッ ドッ ドッ ドッ ドッ
昔のことだ
ひとつ
尋ねる！
男、おまえの
名は？
……？
聞いて
どーするか
知らねぇが
ビビるなよ
このオレ様は
破壊神を倒した
イエッ
パキーン
世界一
いや宇宙一
強い男!!


チャッ
スッ
スッ
ほうら この背中の文字が・・・・
くるり
シド…でしょう？
ザッ
サテ…ラ なんでここに
え!?
探したわ
かならず生きてると思ってたわ


シド……

# 長い間…
# 応援ありがとう!!



ネオ・メタル・ファンタジー
## ファージアスの邪皇帝
STAFF

企画・原案……G/Fプロジェクト
システムデザイン プログラム……ヒューマン㈱
コミック……薄葉士郎
制作……㈹PCエンジン

コミック作者
## 薄葉士郎から

当初は6話で完結する予定のストーリーが
ゲーム化決定などのうれしい誤算で
最終的には全8話、
合計86ページに達する作品に成長しました。
コミック初挑戦のボクが、ここまでがんばれたのも
みんなの応援のおかげです。ありがとう。
またいつか、新たな作品で
みんなに会う日がくることを願ってます。

# END


ロードス島戦記
ファリスの聖女
第9章
山田章博
原作／水野 良




上位魔神以上の奴には初めてお目にかかるが
凄いな
ゾクゾクする
何という邪気　邪念…
そして魂の昏さ
魔神王は…
眼の前にいるこの魔神以上だというのか…
わかってるよ
忘れないでベルド
目的は聖なる武具を奪い返すこと…
侮らぬ方がいい
暗黒魔法の使い手だ


援護しよう
向こうも魔法を使ってくる
来るぞ
炎の呪文だ！
ボム！
ボ！
神聖至高なるファリスの御名において
具来せよ熾光の障壁！


地獄の業火は我等が肉体を損なうこと能わず!!
魔力の根源たるマナよ！
刃とあらゆる力の前に見えざる楯とならん！


効かんのか!?
ニヤッ


あんたに暗黒魔法が判るとはね
私も驚いているよ
さすが…と言うべきかな？
神聖魔法の護りをもってしても炎があれほどの威力とは
下がれ！炎で応手する！
万能なるマナよ破壊の炎と化れ
サラマンダーの脚
エフリートの吐息
始源の巨人の憤怒
…


ヴァナ
ヴェ
フレイム
イグロルス！
魔術の根源
奇跡の源たる
マナ！
魔炎と変じて
刃に宿らん！

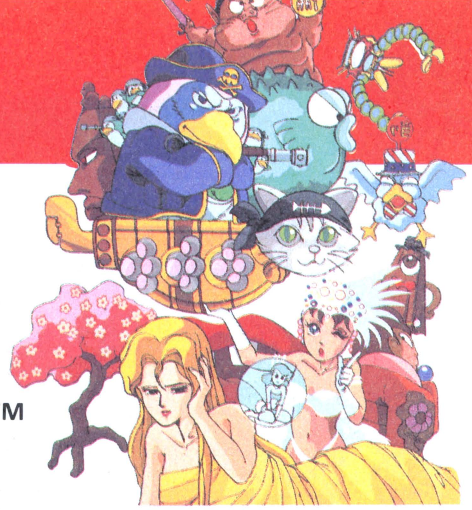
# 573(コナミ)道楽 上巻

華麗なるPCデビューを飾った我らがコナミ!! ㊕PCは、コナミの魅力をドッカ〜ンと2号連続で大特集するぞ。これを読めば身も心も"コナミ漬け"だッ!!



笑う門には『パロ』きたる

# PARODIUS パロディウスだ!™

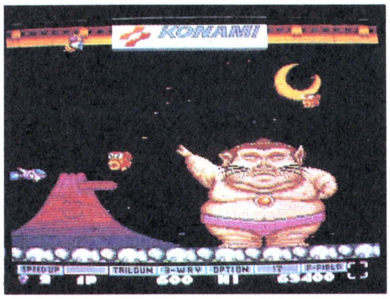


2月21日発売／¥9,800　STG　8M

## 人生『パロ』ありゃ、ほかにはいらぬ!

さぁ、よってらっしゃい、見てらっしゃい。これをプレイしなきゃ、一生の損。いやはやニャンとも、アーンでブヒ〜なお笑いSTGの登場でいっ。てなわけで先月号でもお知らせした『パロ』ちゃん。画面写真を見てもらえれば、移植の完成度の高さにびっくらこいた人もいるかもしれないね。んが、しかし、このPC版はモアイ面とプーヤン面がカットされているのだ。これって容量的な問題よりも、やはりハードの制約なのかな。

でも8Mの容量で移植された全8面は完全に再現されているぞ。あのゲーム史上に残る、あっとびっくりなエンディングまで、まったく同じなんだ。難易度は3段階に選べるけれど、業務用よりも下がった感じだ（弾数が減った）。しかも、フリーコンティニューだから、業務用でクリアできなかった人も、初心者の人もエンディングを見て笑ってねっ!!



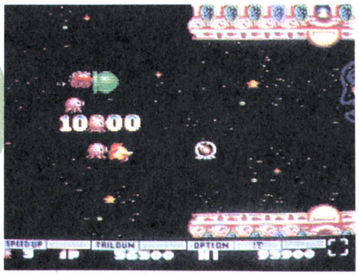

⬅『パロ』の中で最もみにくい4面ボスの豚潮関。ここには、いろんなゲームのパロディが隠されているぞ。

## 『パロ』の奥深さを知る基礎講座だ!

### パワーアップシステムは、オートorマニュアル

#### オート

オートとはいっても、じつはパワーアップしたいゲージでボタンを押せば、マニュアルと同じように装備できるのだ。これは便利だね。ルーレットカプセルも出現しないから、初心者向けかな。しかし、ノーミスで進むと難度が上がってしまうのだ。



⬆オートは、白と緑のベルパワーしか効果的じゃないから、スコアを狙うのも手だ。

#### マニュアル

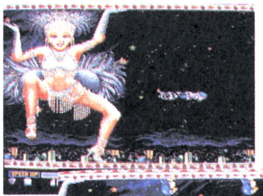
マニュアルの利点でも欠点でもあるのが、ルーレット。復活時にうまく利用すれば、ベリーグーだけど、ヘタすりゃ装備を全部失うハメになる。でも、このスリルは一度味わうとやみつきになるって人もいるぞ。天国と地獄を楽しもう。



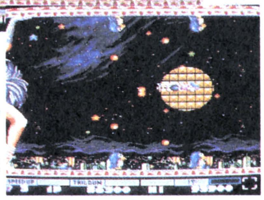

⬆おそるべきルーレットの魔手も、復活時に使えば、効果的なのだ。

### 自動難度調整とは?

自機の装備状態や時間（ノーミスで進めば進むほど）によって、敵のランク（敵や敵弾の数、スピード）が上がる。とくにオート使用時に、カプセルを取りまくってフル装備にすると、イージーモードを選んでも難しくなる。また、マニュアル使用時に、オプション1個で6面までノーミスで進むと、敵や敵弾のスピードが速くなる。でも死ねば死ぬほどランクは下がり、復活もラクだよ。



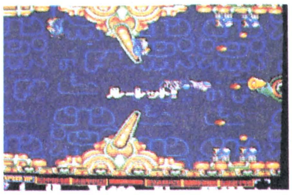
⬅オプション一個では、敵が出てこない。



➡フル装備だと敵が出てくるのだ。

### ルーレットカプセルとは?

ルーレットカプセルを取ると、ゲージが赤く点滅し、ボタンを押さない限り永久的に回り続ける。装備をすべて失う場合もあるので要注意だ。マニュアル使用時は、オプションのゲージを残しておくと、少しはマシかな。

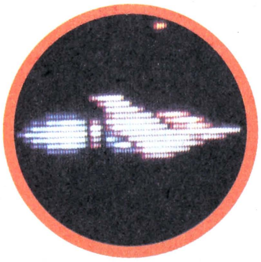


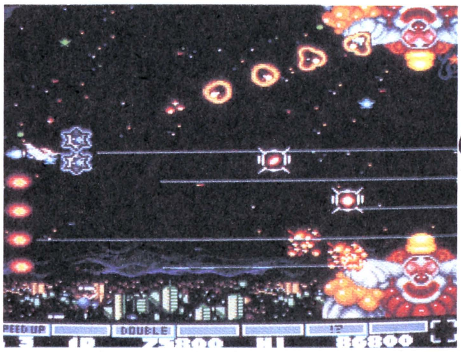
# 自機のタイプで攻略法が変わるのだ！

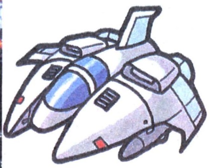
## レーザーとダブルの使い分け

### 《VIC VIPER》



『グラディウス』とまったく同じ装備だ。レーザーの当たり判定も大きいし、オプションでフォーメーションも組めるので、使いやすいキャラだ。しかし、レーザーではツライステージもあるから、ダブルにチェンジすることもお忘れなく。武器チェンジがめんどくさい人は、ダブルのみでも結構進めるぞ。でも"デブ"のビックバイパーはやっぱり見たくなかったな。

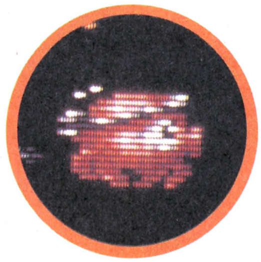




◀レーザーの美しさは、このゲームでも変わらない。『パロ』の世界にマッチしていない気もするけど…。

## たこ焼きが好きなら選べ

### 《OCTOPUS》



このゲームの主人公だけあって、かなり使えるお得なキャラ。オート使用の初心者は、迷わず選んでもいいぞ。武器チェンジの必要がまったくないからね。しかも、ボス戦では、このキャラにのみ許される禁断の安全地帯がっ！（次号で大特集の予定）

しかし、シールドのタコツボは、ビックバイパーと同じく、前方にしか効果がないから、場所によってはツライのである。

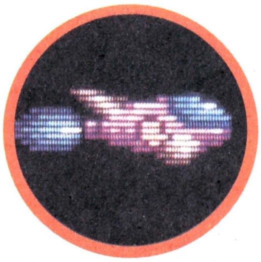




◀リップルレーザーは、敵を貫通しないけど、広がるから便利だ。初心者には、一番使いやすいパターン。

## 最強を誇るが復活はツライ

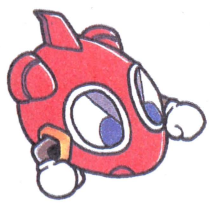
### 《TWIN BEE》



業務用で使ってる人が最も多かった超大人気キャラ。それもそのはず、各ステージに対応できる究極のオールラウンドキャラなのだ。

極端な話だけど、オプションがなくても3WAYとロケットパンチさえ装備していれば、かなり先に進めちゃうってぐらい強いのだ。でもオート使用時の復活は、最初下方に攻撃できないからツライぞ。死ななければ、最強なんだけどね。





◀あらゆる状況に対応できるツインビー。ロケットパンチは、破壊力があるから頼りになるぞ。

## 業務用よりは使えるはず

### 《PENTAROU》



業務用では、コレでクリアできればプロ、と、役立たずのようにいわれ、悲しい運命を背負っていたペン太郎。しかし、このPC版ではダブルのみで進めば、はっきりいってかなり使えるぞ。ほとんど耐久力のない（これも悲しい）シールドのバブルも、業務用に比べれば敵の弾数が減っているから、大丈夫…のはず。実際に、ペン太郎でも十分にクリアできるし、カワイイってのが魅力だ。





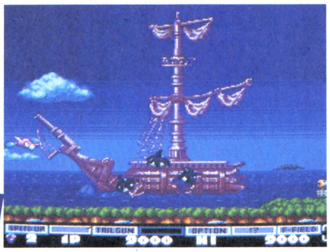
◀スプレッドガンは、強いけど連射できないのが難点。ダブルで進んだほうが、ペン太郎の身のためかも。

# Stage1 アイランド・オブ・パイレーツ

1面の攻略ポイントはない！　ってぐらい、簡単だ。とにかく地形と敵と弾にさえ当たらなければ（当たり前）、誰でもこの面はクリアできるっっっ！　というわけで、さっさと2面に行ってしまいましょう。



➡『グラディウス』のハッチも『パロ』では、ステージによってすべて違うのだ。1面は、海賊の島だから宝箱になっているよ。



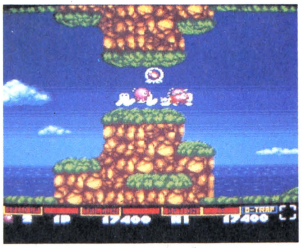
⬅このブラックドルフィンの編隊を全滅させると、カプセルが出るよ。逃がさず倒そう。



➡ぴよこちゃんは、ウェーブを描いて飛んでくる。自機が弱いうちは、倒しにくいかも。

## ルーレットはココ！

通路が狭くなったところの下のカプセルが、ルーレットだ。取ってパワーアップするもよし、取らずに無視するもよし。お好みでどうぞ。



⬅ルーレットは、右下にあるカプセル。お好みでどうぞ。

## 中BOSS おまんにゃわアチャコ





⬅ニャ～ニャ～鳴いた瞬間。この声を聞きたかったら、鬼になれ。



➡まっ黒こげになったアチャコもカワイイね。

顔を撃ってニャ～ニャ～鳴かせるもよし、ネコ愛好者は撃たずによけるもよし。

ちなみに、上の潜望鏡と下のプロペラは破壊できるよ。

## BOSS キャプテンペンギノフスキー三世

弱点はデベソだ。顔じゃないから間違えないようにね。子ペンギンの体当たりさえ注意すれば、ボス直前での復活でも十分倒せるぞ。かる～くやっつけよう。



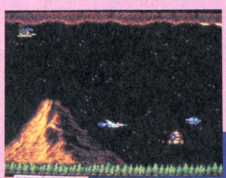
⬆攻撃せずに逃げまわると、このボスは最後に…。腕に自信があれば、試してね。



⬅ボスキャラを攻撃したときのリアクションは、このゲームの魅力でもあるんだ。どんどん撃ちこめ。

## モコリンの『グラディウス』を制する者は、『パロディウス』を制する!!

『パロディウス』が『グラディウス』のパロディってことはみんなも知ってるよね。たとえば、1面の空中戦は、敵の動きや出現パターンがまったく同じなの。よーく見てみてね。『グラディウス』をマスターすると『パロディウス』が573億倍楽しめるから、キャラやステージのパロディもわかってオモシロイわよ。



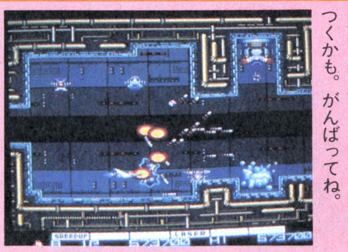
⬅この写真と下の写真を見比べてみてね。



➡なんとなく似てるでしょ。敵も同じように出現。

### ～最終面のヒ・ミ・ツ～

『グラディウス』と『パロディウス』の最終面は、双子のような関係があるの。でも詳しいことは内緒。『グラディウス』をマスターすれば、かならず『パロディウス』の攻略に役立つわよ。



⬅死ぬほどプレイすれば、気がつくかも。がんばってね。

# Stage2 ピエロの涙も三度まで

ツインビーのために作られた（?）ようなステージだ。ピエロを倒さないと、後ろから弾（コンドーくんというキャラ名らしい）を撃たれて、警察に追われる○○犯のように逃げまわるハメになっちゃうぞ。





⬅ツインビー以外なら、ピエロを画面上に1体だけ出して、攻撃しよう。1体ずつ確実に倒すことが重要だぞ。



⬆このキャラの名前は「バッコン²」という、とんでもない名前だったりするのだ。

⬅2面のハッチは、プレゼント箱だ。ハチがどんどん出てくるから、早めに破壊しよう。

## TWIN BEEで楽勝



⬅ツインビーの3WAYなら、ピエロの間で撃っているだけで、簡単に倒せる。コンドーくんに当たらないでね。

## ルーレットはココ!

ピエロの後ろのハッチが上下に1つずつある場所。その横のカプセルがルーレットだ。逆さまについてるカプセルは、取っても大丈夫だけど無理して取らなくてもいいよ。



⬅カプセル取りまくり症候群の人は、たぶん取っちゃうはず。

## 中BOSS ちちびんたリカ

このカニ女は、左から現れ2往復して去っていく無敵キャラだ。まず足の下をくぐって、1往復めは左の安地でじっと耐えよう。そして2往復めに左へきたときに、ふたたび足の下をくぐるのだ。



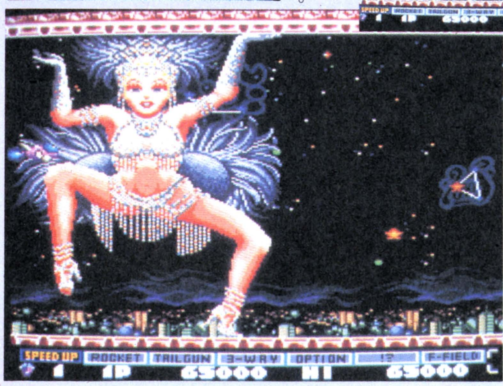
⬅足の下をくぐって左へ行くんだ。



⬅頭の上も通れるよ。どちらを通るかは、お好みでね。



⬆背景の黄色い星に、自機を合わせよう。正確に合わせなくても大丈夫だよ。



⬅当たらないから、びびらないように。このあとふたたび足の下をくぐれば、めでたくクリアだよ。この次はステージボスだ。

## BOSS イーグル・ワシ・サブノスケ

体当たりしてくるけど、左端にいれば大丈夫。このボスは自機の正面に突っ込んでくるので、待っていればいい。ボスが後ろに下がったら、すぐボスの正面から逃げること。リップルレーザーはデカイから、すぐ逃げないとやられるぞ。



⬅自機の正面に突っ込んでくるから、待ちぶせて撃つんだ。

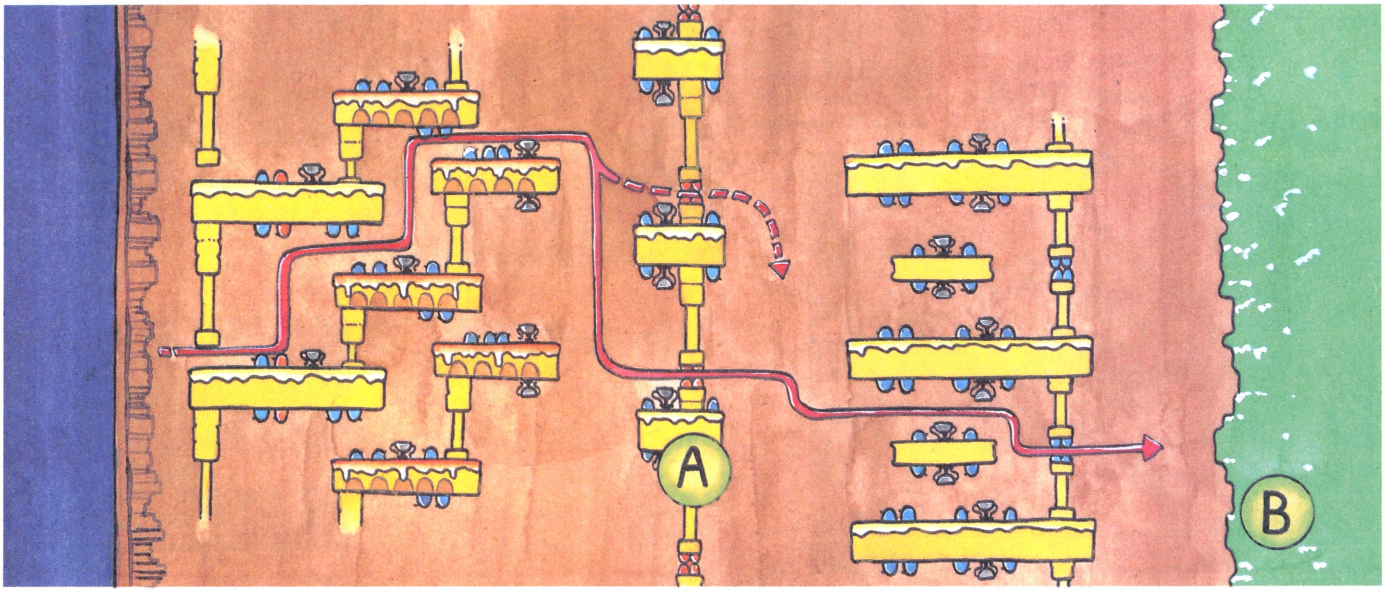


⬅ボスが後ろに下がったら、すばやく正面から逃げよう。自機の装備状態によって、羽の数が増えるぞ。

# Stage3 ラビリンス ～お菓子城の謎～

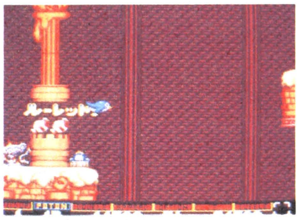
## 前半

画面が上下にループするから、最初はどこを進んでるのか、とまどっちゃうかもしれないね。でも地形を覚えなくても、とにかく通れるところを進めばいいんだ。あまり難しく考えないほうがいいよ。ここで重要なのは、シールドを装備しているときに、無理に敵弾をよけないこと。障害物に当たって死んじゃったら、無念の涙だよ。




### Ⓐルーレットはココ!

➡右上にルーレットカプセルが。ここは取りやすいぞ。




柱と柱の間の狭いところにペンギン砲台が4匹いる。この右上のカプセルがルーレットだ。

下の柱ぎりぎりを通過しないと取っちゃうぞ。柱に当たらないようにね。

### スピンのはねかえりに注意!

王冠ハッチから出るスピンは、動きは遅いけど柱に当たるとはねかえってくるから要注意だ。

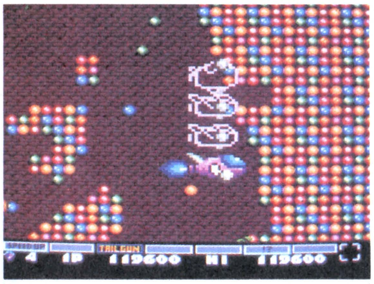
上下に動いてスクロールさせると、思わぬところから現れるぞ。



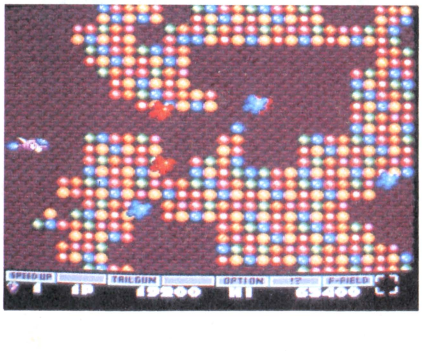
➡3面のハッチは王冠だ。画面中をスピンが飛びまわるようだとあぶないぞ。

### Ⓑ《チョコボール地帯》

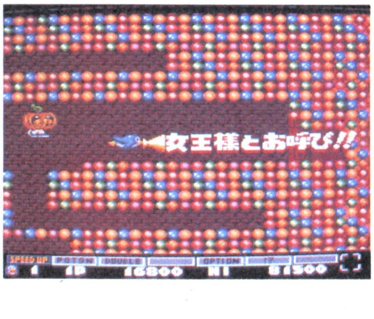
シールドを装備してもすぐはがれるから、ほとんど意味がないぞ。ここは通れる道を広げながら進もう。ベルはスーパーボムと巨大化が有効だけど、無理して狙わないようにね。後ろから出現するパンプキンヘッドは、倒せないようなら一番前にいれば安全だよ。



➡巨大化でチョコボールを壊しながら進めば、ラクチン、ラクチン。

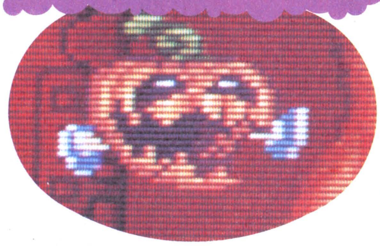


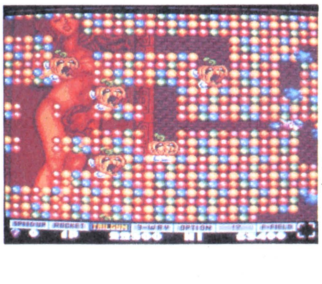
➡チョコボール地帯の入り口。アメーバみたいな敵の名前は、「カーッペ」というのだ。何かキタナイ!?




➡白ベルのメガホンは、ここではあまり意味がなかったりするのだ。

### パンプキンヘッド

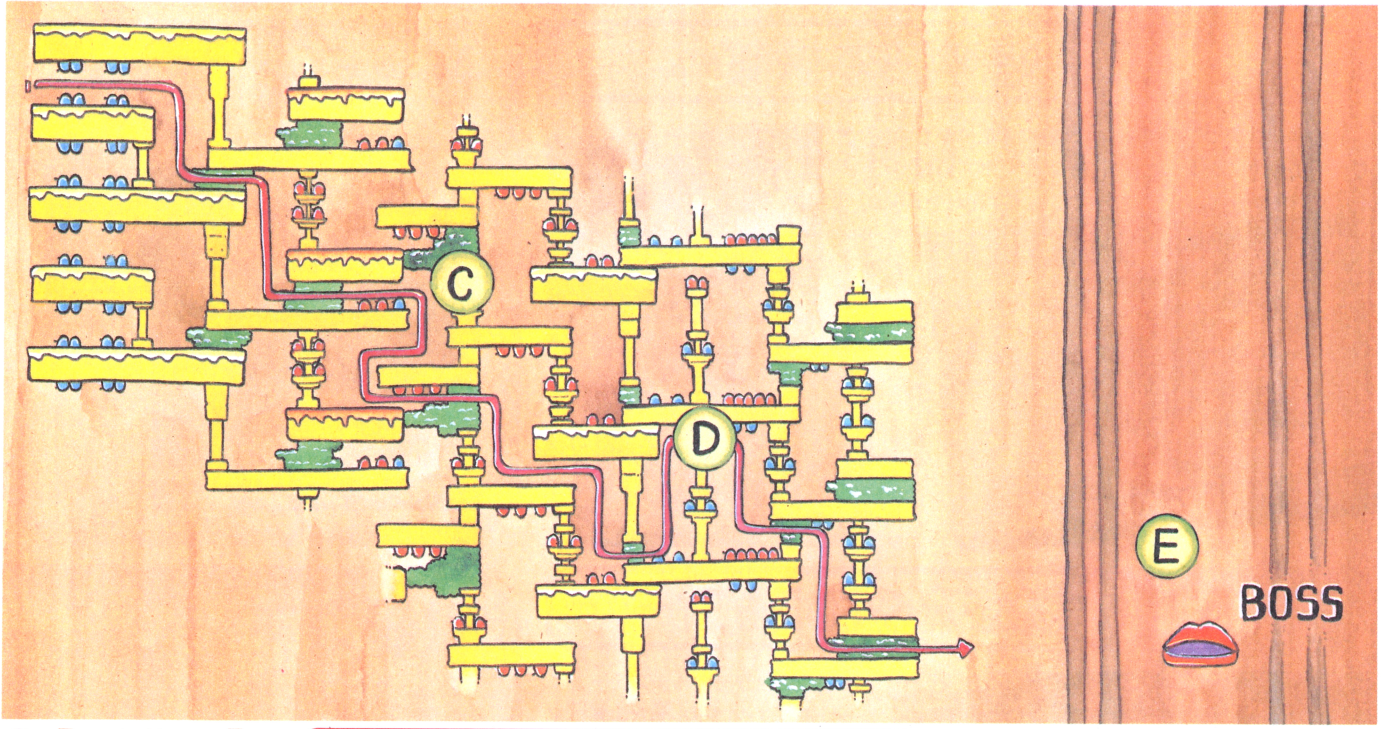




➡パンプキンヘッドが出てきたら、とりあえず画面の一番前が安全だ。しかし、その後が…。

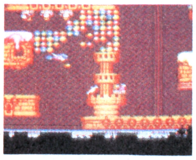
## 後半

一見、迷路のように見えるけど、じつは1本道なのだ。ただ、うろうろしてると、スクロールと柱に挟まれてグチャ。慣れるまでは、ベルとカプセルは無視しよう。後ろに砲台があるところでまごまごしてると、弾を撃たれて終わりだから、スピーディに動いて画面をスクロールさせよう。砲台が弾を撃つ前に通過できるぞ。




### C《近道だ!》

3WAYかダブルなら、上のチョコボールを壊して近道できるのだ。

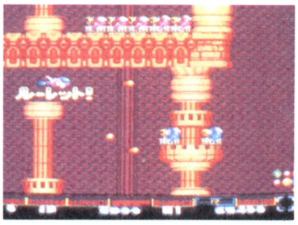


⬅近道とはいってもここを通るときは、かなり危険なのだ。

### D ルーレットはココ!

ここは取る可能性が最も高いかもしれない。右のペンギン砲台に弾を撃たれると、取らざるをえない状況になってしまうのだ。取ってしまったら、ルーレットを回したまま進もう。

⬇ここも取りやすい場所だ。あわてて、ボタンを押すなよ。




### ベルを追う者はスクロールに泣く!

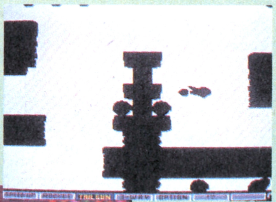
悪いことはいわぬ。ベルは無視しなされ。欲ばると死が待っているぞ。（強欲なゲーマー涙の告白）

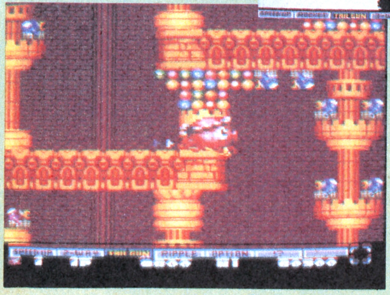


⬆はやくこ〜い。と思っても、そうは問屋が…。

### 必殺 地形すり抜け技!

青ベルか緑ベルになったら、チャンス。地形をすり抜けよう。でも無理に狙わないようにね。





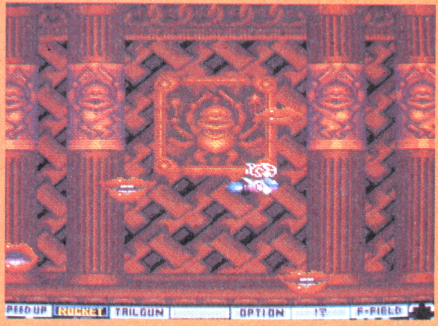
⬆画面が光っている間しか、通り抜けができないぞ。

⬅巨大化なら、スイスイ進むことができるぞ。その間にカプセルを取ってパワーアップしよう。

### E ホットリップス BOSS

テイルガンだとまん中で撃ちまくっていれば楽勝。でも、わざわざ変える必要はないぞ。イレババと唇の突進に注意すれば、OKだ。





⬆菊一文字だと右の4体をか〜んたんに倒せちゃうのだ。危なくなったら菊一文字に重なろう。重なっている間は無敵なのだ。

⬅右の4体を全滅させたら、左の4体が突っ込んでくるぞ。イレババを倒して、自機の動ける範囲を広くするのだ。

# まだまだ続くお笑いステージを紹介!

## Stage4 嗚呼!日本旅情

豚の関取はまわしを伸ばし、桜の木は走りまくり、火山はナスを噴火させたりと、ジャポネの香りがするムズイ面だぞ。





➡このプリリとしたお尻がステキ♡と、モコリンは目をウルウルしていたぞ。



⬅このナスのキャラ名は「ナスガママ」。そのままやないか。

⬅ブタニシキのまわし・攻撃は、意外に手強いぞ。

### 豚潮関 BOSS

ノーマルモード以上でフル装備、ノーミスでくると、地獄だ。詳しくは次号をお楽しみに。





⬆しこを踏むと、上から敵が降ってくるぞ。

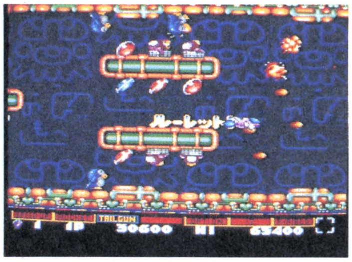
⬅モコリンは、このボスが一番好きらしい。げげっ。

## Stage5 軍艦マーチで今日もフィーバー

パチンコ台がそのままステージになった高速スクロール面だ。軍艦マーチのBGMにのって、カプセルを取りまくるとルーレットの嵐。マニュアルの人は、ここで泣くでしょう。



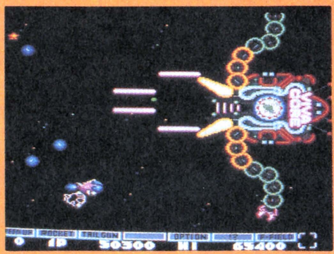
⬆チューリップ地帯にザブが出現。自機を囲むように襲ってくるぞ。どうする、ツインビー。




➡マニュアル時は、ルーレット地獄にはまる。かんべんしてくれ〜。

### 電飾コア BOSS

クリスタルコアが大阪の道頓堀で改造され、パワーアップして帰ってきた。と思ったのもつかの間、じつはゲーム中最弱のボスなのであった。

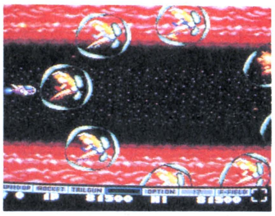


➡フッフッフ。何? この私が弱いだと。何をいうか、このうつけ者。せっ者のレーザーのえさにしてくれるわっ。

## Stage6 ビューティフル　ギャルズ

BGMもほのぼのと泡に包まれたバニーちゃんは、ア〜ン♡となまめかしい声でささやき、豚のバニーもブヒ〜♡とお鳴きになるピンクでビューティフルなステージだよ〜ん。





⬅バニーちゃんのメリーゴーラウンドだよ。



➡ボス前の最後の難関。バニーちゃんは、カワイイ顔して、案外イケズな女の子。



特別企画

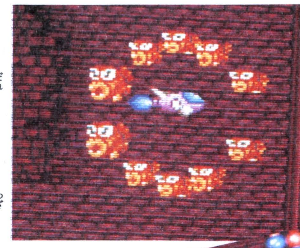
# 『パロ』で遊ぼうピンポンパン!

## 芸は身を助ける!………ハズ

業務用はもちろん家庭用に移植された全機種をクリアしているモコリン。彼女にとって『パロ』をプレイする意味は、「クリアが目標」ではなく、「新しい魅力をさぐる」こと。つまり、めくるめく大道芸の世界へ旅立ってしまったのだ。何が彼女をそうさせてしまったのか。すでに『パロ』のデバッガー（?）と化してしまったモコリンの普通じゃ見られないスーパー魔女プレイをとくとご覧ください。



⬇モコリンは、バニーちゃんの泡の狭いすき間から中に入っていってしまったのだ!! いったいなぜそこまでするんだ!? モコリン。



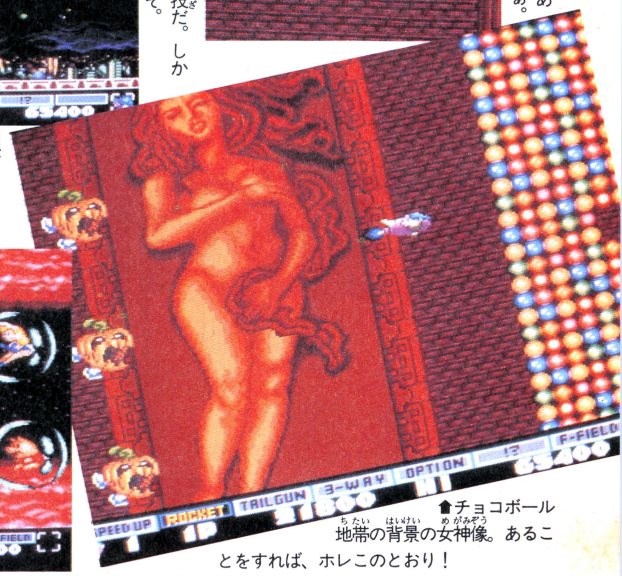
⬅これは誰にでもできる技だ。しかし、タイミングが勝負だぞ。

⬅ここまでくると、もうあきれてものがいえないなぁ。



⬆普通ならこんな画面を見る前に…。しかし、モコリンは、あえてソレをやってのけてしまったのだ。業務用を知っている人は、どうすればこうなるか知っているはず。偉大なるモコリンのテクの前に豚潮も昇天だ。





⬆チョコボール地帯の背景の女神像。あることをすれば、ホレこのとおり！

## ちちびんたリカ・クリア法(ベルパワーバージョン)

2面中ボスのカニ女が、どうしてもクリアできないという人にお贈りするお助け企画。

ここで復活すると、ベルが3回に1回は出現する。それを利用してらくらくクリア……とまではいわないけど、参考にして遊んでくれれば。いや、決してふまじめな攻略ではないぞ。ただ"芸"に近いけどね。



⬆カニ女につぶされたタコ。女王様、もっとイジメて♡

### その1 青ベル スーパーボム

スーパーボムの地形すり抜けを利用した技だ。マニュアルのみスーパーボムは3発ストックできるから、それを使えばクリアは可能。でも復活の場合は、1発しか使えないから一度は足の下をくぐることになる。完全とはいえない未熟技かな。



### その2 緑ベル 巨大化

これも一度限りの技だが、カニ女の胸をなでなでしたり、股間を○○したりと遊べる。でも足の下をくぐれない人にとっては、単なる気休めにしかすぎないのは欠点でもある。

やはり足の下（頭の上でもいい）をくぐる練習が必要なのだろうか。



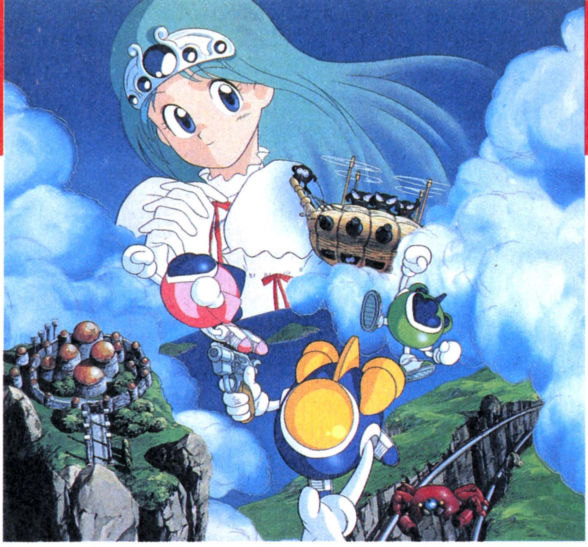
### その3 赤ベル 菊一文字

最後の手段はこれだっ！ 一度ベルを取れば、3発まで使えるから復活時も大丈夫。菊一文字に重なっている間は、無敵なのだ。しかし、上の大道芸コーナーのように体のまん中を通るのはやめよう。自機の位置は、やはり足の下がベストだ。



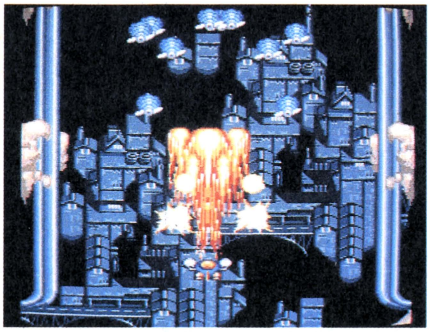
# しゃべる！　ためる！　撃つ！

# 出たな!! TwinBee ツインビー™



2月28日発売／¥6,800　STG　4M

## シリーズ最新作が早くもPCに移植!!



⬅ツインビーくんもとうとう便秘に…いやため撃ちができるようになったのね。

『出たツイ』は、昨年ゲーセンにデビューしたばかりだから、この移植の早さは驚異だね。コナミ、おそるべし。

業務用では、背景はキレイだったんだけど、敵弾が見にくいという欠点があったよね。このPC版ではその点を改善。グラフィックがすっきりして、すごく見やすくなっているぞ。2人同時プレイはもちろん、業務用と同じようにしゃべるから、女の子と一緒にガッチンコしよう。




⬅この「しっぽバリア」は、ニューアイテム。ツインビーと区別がつかないなぁ。

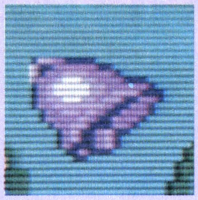
## ニューアイテムもてんこもりだぞ!!

### ベル



**スピードアップ**

まずこれをしなくちゃ、始まらないってほど重要だ。スピードを上げないと、指が痛くなるぞ。



**しっぽバリア**

初登場のニューアイテム。分身がバリアになって、敵の弾を消してくれる。敵も倒してくれるぞ。



**ツイン砲**

ノーマル弾より破壊力があるから、早いうちに装備したいね。最初は気合弾より頼りになるぞ。



**バリア**

いわゆるフォースフィールドってやつだ。でも敵の体当たりを受けると、一発で消えちゃうよ。



**分身**

おなじみの分身も1面の最初で装備すれば、ラクに進めるよ。死ぬと分身のありがたみがわかるぞ。



**スピードダウン**

スピードアップを取りすぎたときには便利。でも0速のときに取ると、思いこんだら試練の道だ。

### 決め技　気合弾

カタい敵は一撃必殺(でもないけど)の超どデカ弾。ボタンを押した時間で大きさや破壊力が変わるよ。ボス戦や、敵を一掃したいときに有効だね。



### 合体攻撃

**グインビー**

地上の敵を倒すと出現する。これを自機の右か左につけると、ウェーブ弾が撃てるぞ。そして、気合弾も大きくなるのだ。





**ガッチンコ**

2人同時プレイのとき味方同士で上下にぶつかると、ガッチンコ弾が撃てるのだ。1面なら、これだけで、ボスまで行けちゃうよ。ホント。

# ツイン砲と分身でバリバリ進もう!!

## Stage 1 まず装備を充実しよう

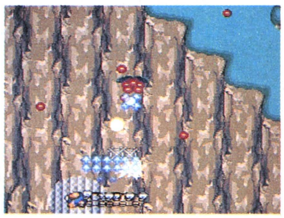



最初、敵が出てこないうちに装備を固めよう。絶対必要なのは、スピードアップと分身だ。分身の代わりにしっぽバリアでもいいよ。そしてできることなら、ツイン砲も装備できれば、１面は気合弾を使わなくても大丈夫だ。カタい敵がほとんど出てこないからね。

このゲームは、分身があればラクに感じるけど、なければ激ムズになってしまう。つまり攻略のカギは、分身が握っているんだ。早めに装備すれば、１面は敵なしだよ。



⬅分身を取ると、攻撃力が4倍になるのだ。



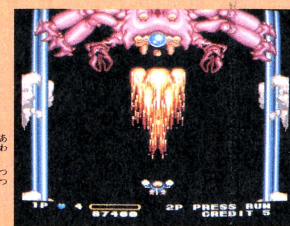
➡このブドウは、気合弾かツイン砲でね。

### BOSS メカガニ

前足から弾を３発、口から泡を吐いてくる。この泡に包まれると自機の動きが遅くなるぞ。気合弾を前足と口に撃ち込もう。



⬅泡に包まれないように、攻撃しよう。




⬅前足を壊したら、中央に気合弾を撃ち込もう。

## Stage 2 気合弾をマスターしよう



ここから本格的な戦いが始まるぞ。ツイン砲の連射だけでは、まず勝ちめはない。カタい敵が次々と現れるから、気合弾で敵を一掃しながら進むことが重要だ。



敵弾より、敵の体当たりを受ける場合が多いから、敵の動きに注意しよう。というのは敵はかなりイヤラシイ動きをしてくるからだ。後ろから出現してくる敵もいるので要注意。

雲の上空から、海上に変わったところに現れるピンクの象の特攻隊は、スピードアップしていないとよけきれない。気合弾とツイン砲で倒せればいいんだけど、カタいぞ。

⬅この敵は、スピードが速いぞ。ツインビーに突っ込んでくるのだ。

⬇スピードアップを十分にしていないと、かわしきれない、ピンク象の特攻野郎だ。



⬇このコウモリの編隊もカタい。どうしてこんなにカタいの？

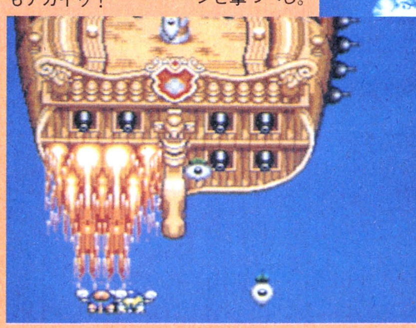


### BOSS 空飛ぶ幽霊船

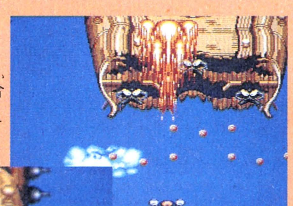
ここは攻略法を知らないと確実に死ぬぞ。でも習うより慣れろってボスだ。

難所はただ１つ(限定するとヤバイかな)。プロペラの通り抜けだ。船が画面下に下がるときは、左端を通って上に抜けよう。そして次は右端を通って下に抜けるのだ。プロペラの中には、早めに突入しよう。遅く入ると、自機に不利な回転になるのだ。

⬇グインビーと合体すると、気合弾もデカイッ！



➡ボスには、気合弾が有効。バヒューンと撃つべし。



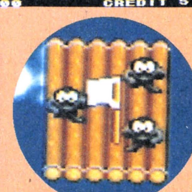
⬅お待たせしました。これで最後です。カヌーに乗った敵は無視して、撃つべし。



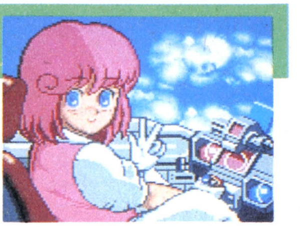




➡このボスを倒すには、ほ〜んとになが〜い時間がかかるぞ。

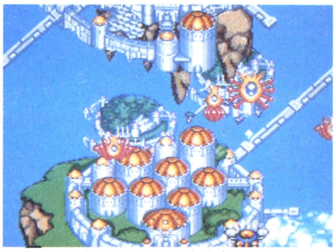


# Stage 3 敵の動きを知ろう!



空中に浮かぶ城が、キレイなステージだ。が、敵の動きはフニャフニャなカーブかズドーンなストレート、と極端なヤツらばかりだ。

ストレート系(野球の解説みたい)は、自機を狙って突っ込んでくるから、これはかわせるとして問題はカーブ系だ。動きが読めない敵もいるから、思わぬ体当たりを受けてしまうのだ。こういう悪いヤツは、もとからたたなきゃダメなので、気合弾で早めに倒そう。

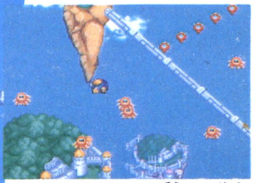


⬆何だか妙な敵。見た目も動きもホントにヘンだぞ。こいつらは、いったい何をしに現れたんでしょう。謎だ。

➡いや〜、なかなか手強い混合攻撃をしてくるじゃ、あ〜りませんか。



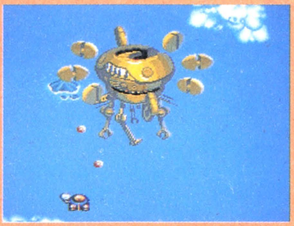




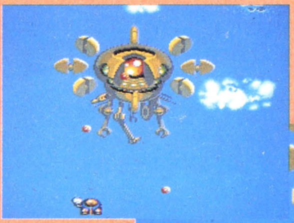
⬆このタコみたいな敵は、自機を追いかけてくるヤラシイヤツ。

⬅こいつもストレートな特攻隊なのだ。カタいぞ。

## BOSS 風車野郎

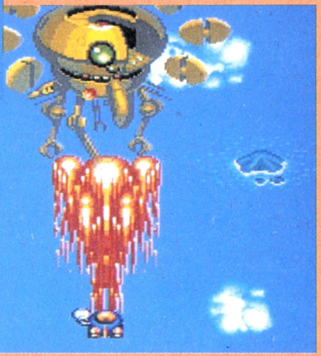


⬆弱点を隠したシャイなボスです。



自機の弾が当たると、プロペラが回転して、弱点が隠れてしまうシャイなボス。

このボスは、弱いといえば弱いんだけど、ボスの撃ってくる弾が妙な動きをするのだ。ちゃんと、よけているはずなのに、なぜか当たってしまう。じつは、少しだけ自機を追尾するのだ。

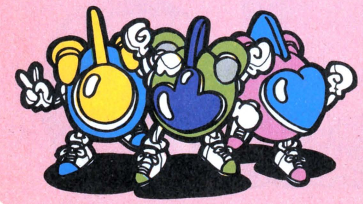


➡うおりゃーっ！ どりゃー！ ツインビーくんの怒りの気合弾がさく裂だぁ〜っ！

⬆とうとう正体(?)を現したな。今が、チャ〜ンス！

## モコリンの "愛"アナタと2人で『ツインビー』

FC『ツインビー』は、友達とか兄と一緒によくプレイしたの。遊ぶ目的はクリアじゃなくて、パワーアップを妨害すること。相手が取ろうとしたベルを先に取ったり、色を変えちゃったりね。だから、『ツインビー』はクリアしたことがないの。だってこれが正しい遊び方だって、兄にいわれたから。でも今、2人同時プレイは、協力プレイが基本。妨害プレイは邪道よ。ワタシは愛にめざめたのよ。お〜っほっほっほっ。



### ツインビー



ベルを取ってパワーアップするシステムが、ワタシは少し苦手だけど、2人同時プレイの楽しさ（妨害プレイというのが悲しい)を知った思い出のSTG。今はもう持ってないけど、もう一度遊びたくなっちゃった。

### もえろツインビー —シナモン博士を救え—



3人同時プレイ、そして『沙羅曼蛇』のように縦横スクロールという画期的な(?)システムを誇る『ツインビー』シリーズの異端児。青ベルが見えないほどの背景の青空は、今でも覚えてるわよ、コナミさんっ！

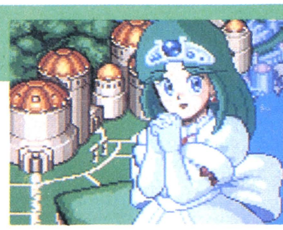
### ツインビー3 —ポコポコ大魔王—



ワタシが、初プレイでいきなりクリアしてしまったほど、初心者向けで楽しかった傑作。青ベルを取りまくると、自機の弾を追い越してしまうぐらい速く動けたわ(ウソ)。

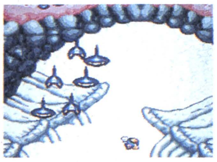
# 後半の難関ステージを大紹介するぞ!!

## Stage 4 敵の動きがパワーアップ



敵の動きはさらに激しくなっているぞ。でも、フラフラと動くような敵や、自機を追いかけてくる敵は、そんなにカタくないんだ。早めに倒しておけば、問題ない。な〜んて書いちゃうと簡単そうに思えるでしょ。でも、さすがに中盤ステージだけに、最初はヒエ〜ッ、ドワ〜ッなんて悲鳴を上げちゃうかも。

この面のボスも、なかなかズドド〜ンな攻撃をしてくれるから、負けるんじゃないぞ。



⬅これは、いったい何？ グニョンとしてるけど、カタいぞ。





⬅カタい、速い、強い。三拍子そろった。

⬆横から現れて集まってくるカワイイ敵。

### BOSS メカクラゲ

電撃クラゲのボスだ。左右にフラフラと動いて、恐怖の電撃をドンガラガッシャーンとお見舞いしてくれる。業務用ではアソコにいれば、ナニだったけど、このPC版ではどうなっているのか。次号の攻略に期待！

⬇電気をためてるビビビなボス。



⬇この電流レーザーに当たると、ツインビーくんは即死なのだ。



## Stage 5 湖に沈む街がキレイだ





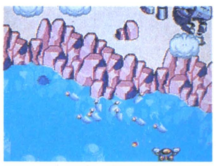
渓谷の流れる滝や湖に沈む街がキレイなんだけど、プレイしてたら、見るひまはないぞ。

敵はホーミングミサイルのように、ツインビーに集中攻撃をしかけてくるのだ。逃げろツインビー、撃てツインビー、赤勝て白勝てツインビー(?)！

⬆サイン、コサイン、タンジェントな動き(?)をしてくる敵が、多くなってくるのだ。

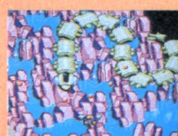


➡このコーヒーカップも、もちろん敵だ。



⬆おや、これは懐かしの敵！

### BOSS レッドラつぼカモン!



⬅画面中を動きまわるのだ。



➡しつこいくらい、イヤラシイ攻撃をしてくるぞ。

3段階に変身して攻撃してくるこのボスはとにかく強い。今までのボスとは、ケタ違いの強さなのだ。しかもこんなデカイ体で画面中を動きまわるから、逃げ場がなくなるぞ。

## Stage 6 怪しげな雲は嵐の前ぶれ



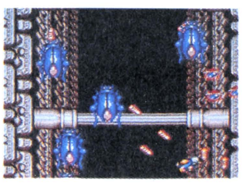
背景の雲がウニョンと動いて、何やら悪い予感が……。

このステージには、ツインビーの宿命のライバル・にせツインビー隊(?)が、悪霊のような攻撃をしてくるのだ。

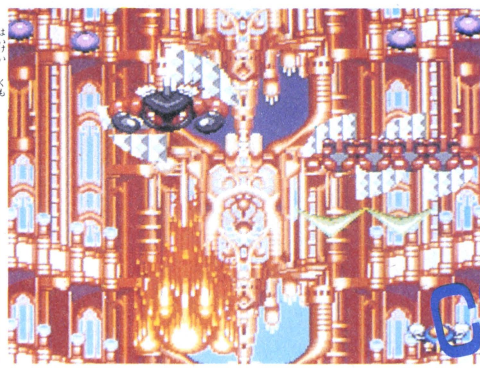
この怒濤の攻撃にツインビーは、はたして勝つことができるのだろうか。しかしこのあとには、さらにおぞましいボスが、待っているのだ。



⬅背景の雲が、ユラユラと動くよ。



➡思わずヒエ〜ッと叫んでしまう難所だよ。



TO BE CONTINUED

# STGファンのバイブル!!

## グラディウス

# GRADIUS

発売中／￥6,000　STG　2M



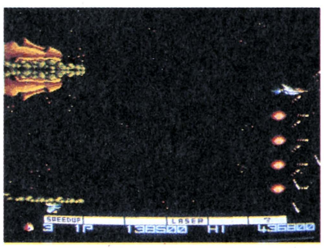
# モコリン直伝・ポイント攻略よ!!

## Stage 3 ファランクス

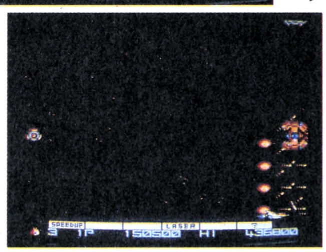
オプションを4個つけていると、どんどん出てくるファランクス。でも、ダブルを装備していれば、カ〜ンタンに倒せる方法があるの。

モアイ地帯を抜けたら、画面を上下にスクロールさせて緑色の薄い地面を画面下に合わせるの。そしてスクロール（背景の星の流れ）が止まったら、一番下に行くの。すると、ここにいるだけで、動かなくても楽勝で倒せるわよ。

ね、簡単でしょ。



←この位置に合わせてね。スクロールが止まるまで待つの。

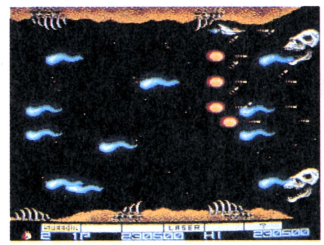


←ここでじ〜っとして撃っていればいいの。

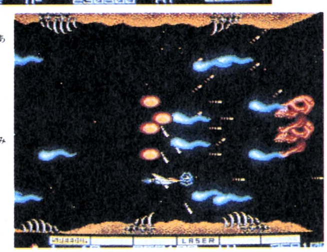
## Stage 5 ビッグコア

『グラディウス』シリーズのボスの攻略法に「ハメる」（イヤらしい意味じゃないわよ）という技があるのを知ってるかな。ここのボスも写真の位置にいれば、ハマるの。他にも多分あると思うんだけど、見つけたら教えてね。右ページのメリコミ（これも何だかイヤらしいわね）を使った技は、危険だからなるべくしないようにね。

復活の場合も、ハマる場所があるから、探してみてね。



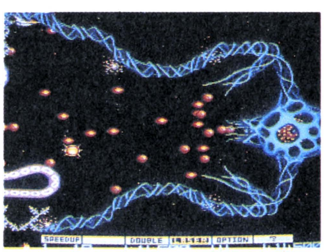
←上と下の砲台を倒したあと、ここにいればいいわよ。



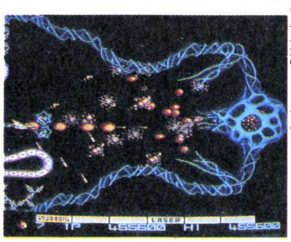
←当たりそうに見えても、なぜか当たらない場所なの。

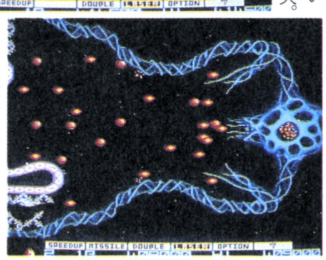
## Stage 7 バイラス

オプションさえあれば、点稼ぎできるんだけど、もしなかったら、右の写真の2か所が安全地帯よ。上の壁には当たりがないから、くっついちゃっても大丈夫。復活時は、オプションを先に装備してね。



←上の壁には当たり判定がないからくっついちゃっても大丈夫。



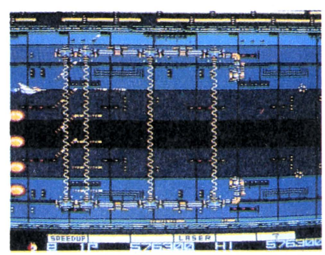


←下の細胞壁に隠れるの。上の安全地帯より安全かも。

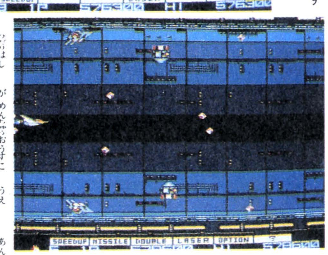
## Stage 8 シャワランビューティ

シャワランビューティが出現したら、上か下のすきまを通って、後ろにまわりこんでね。そしてオプションをタテに並べれば、OKよ。

復活の場合は、シャワランビューティが出てこないから、最初から左端の安全地帯にいればいいわよ。ただ、スピードアップをしておかないと、そのあとが難しいから、赤いダッカーを倒してカプセルを取ってね。ここまでくれば、クリアはもう少しよ。



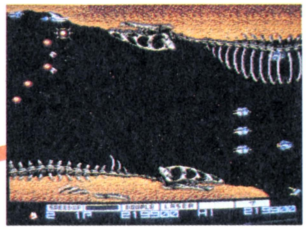
←後ろにまわりこむときは、すばやく通過してね。



←左端の画面中央少し上が、安全地帯よ。微妙な位置ね。

# モコリンの『グラディウス』に見るメリコミの美学!!

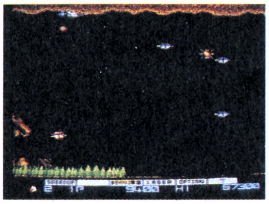
『グラディウス』シリーズの特徴として、「見た目の当たりと実際の当たりが違う」ということがあるの。これは、開発者が意図して作っていると思うんだけど、これを利用すればプレイがラクになるし、いろんな技が使えるのね。ワタシもこれに初めて気がついたときは、『グラディウス』の奥の深さに感動しちゃって、ますます好きになっちゃったの。『グラディウス』は永遠に不滅よっ!!



あと2ドットぐらいめりこめるけど、コワイな。

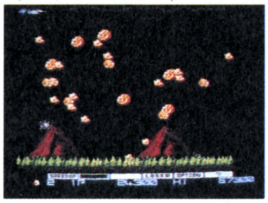
## Stage 1

じつは上の天井には、当たり判定がないからくっついても大丈夫よ。上の敵を倒すときには、天井にドーンとぶち当たって倒しちゃおう。4面の天井にも当たり判定がないわよ。知ってた？



シールドの張りかえのとき、天井に当たれば安全にはがれるわよ。



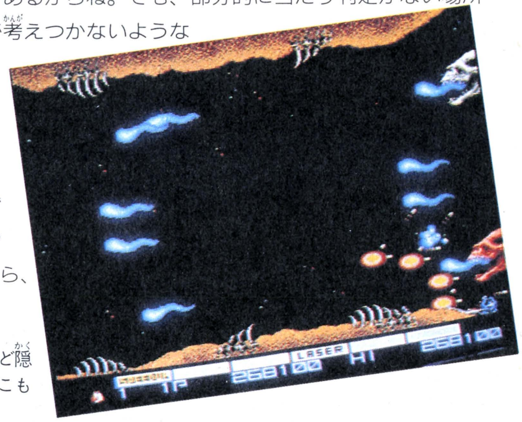


復活のときはココ。でも1面で死んだらリセットしたほうが…。

ダブルを装備しているときだけ、ここは安全地帯になるの。

## Stage 5

この面の天井にも当たり判定はないわよ。ただ凸凹してるところには、当たり判定があるからね。でも、部分的に当たり判定がない場所を使うと、誰もが考えつかないような安全地帯も見つかっちゃったりするの。コナミの開発者の皆様、ワタシはかならず見つけるわ。いつでも受けて立つから、かかってきてね！

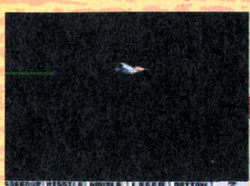


右下に注目。ほとんど隠れちゃってるけど、ここも安全地帯なの。

# 『グラディウス』裏技大全！の一部

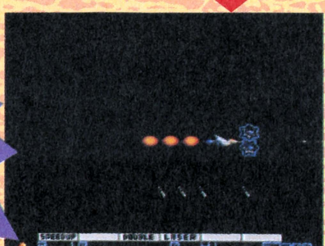
## その1 コナミコマンド

やっぱり隠されていました、コナミコマンド！　ゲーム中にポーズをかけて、コマンドを入力すれば、ビックバイパーがたちまちパワーアップ！　なんと、スピード1速＋ミサイル＋オプション4個が装備されるぞ。ちなみにコマンドは、ビッグコアを倒した回数＋1回使えるぞ。



ポーズをかけて、右のコマンドを入力。

**コマンド**
上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅱ、Ⅰと押す



いきなり最強（一歩手前）！死んだときの復活に便利だぞっ。

やはりあった！

## その2 ボーナスステージ

ステージ2、3、4、7に隠しボーナスステージを発見！　スコアの百のケタを3、5、7の、いずれかに合わせて、各面の特定の場所へ行けばOK。ガンガン稼ごうぜ！



Stage2

ボスエリア前、ツブツブ地帯のココから入る！



まず、1面のココを通過。次に…。

4面のココを。

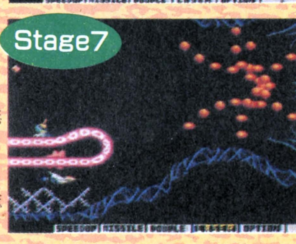
Stage4

そして逆火山の火口へ……!!



Stage3

モアイを倒してから中に入った方が楽だぞ。



Stage7

7面はココ。他の面よりは、入りやすいかも。

# パターンの真髄をさぐるSTG

# 沙羅曼蛇
## サラマンダ



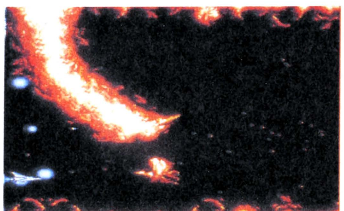
発売中／¥6,000　STG　2M

## モコリン語録「死んで覚えりゃ、生きる道」

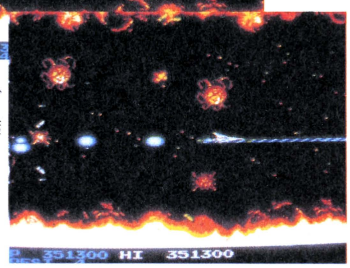
## STAGE 3 BURNING CHAOS

この面を初プレイでクリアできる人がいたら、その人は予知能力者だ。つまり、普通の人間なら、この面で間違いなく死ぬ。しかし、何度もプレイして敵やプロミネンスの出現パターンを覚えれば、ノーミスでクリアできる。それが、このSTGで生きのびるコツである。と、おカタイ話で始まったのは、ホントにこのゲームはテクだけでは進めない学習型STGだからなんだ。

てぇことは、なにかい？　読者に「覚えろ」っていうだけで攻略しないのかい？　とお怒りの皆様、いやいやそんなやぼなことは申しません。しっかりと皆様の手助けをさせていただきますです、ハイ。



⬅プロミネンスは、上下交互に出る場合が多い。なるべく左端にいよう。



➡火の玉は、レーザーを撃ちながら、前に出ていくといいぞ。

### BOSS イントルーダ

うまく誘導してクルリンと巻かせてしまえばこっちのものだ。しかし、オプションを4つ装備していると、ボスの耐久力が上がっているので、二度巻かせることになる場合もあるぞ。

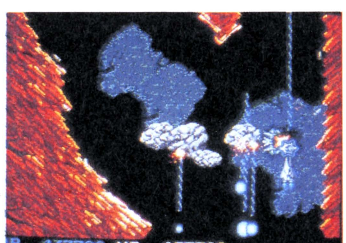


⬅こうなれば、ほとんど勝ったも同然だ。ボスの体に当たらないように微調整しよう。それにしても弱い。

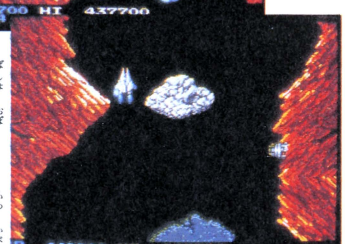
## STAGE 4 VOLCANO

地形の当たり判定は、見た目より大きいので、壁には近づかないほうがいいぞ。

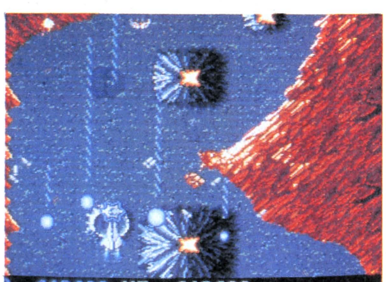
火山はオプションで自機をガードしながらすばやく間を抜けていこう。思いきって通れば、案外すんなり抜けることができるよ。オプションのフォーメーションは、写真でね。



⬅撃つと分裂する岩。撃ちまくるだけが、STGではないという一例だね。



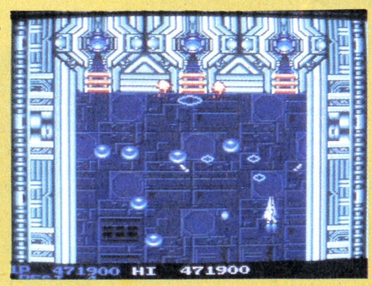
➡場所を覚えれば、岩と壁の間を進むことも。もちろん、敵も出現するぞ。



➡オプションを噴火口に合わせて、撃つんだ。オプションを使いこなそう。

### BOSS ブルーアイ

左右の壁に自機を半分以上（！）めりこませれば、安全地帯となるんだけど、1ドットでも狂うとダメ。成功率は10％（編集部比）というぐらいの超ドット合わせなのですすめられない。青い弾をよけまくってコアを破壊しよう。



⬅オプションの数によって耐久力、弾数が変化する。復活で来れば、クリアしやすいかな。

## STAGE 5 ASTEROID HELL

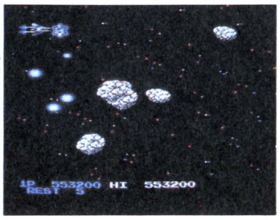
「隕石よけ」は、問題ない（?）として、難関は後半のワープして出現するザブ地帯だ。オプションで自機を囲み、出現したら撃つこと。つねにレーザーを撃っていると弾切れの間に突っ込まれるので、出現した瞬間に撃とう。復活の場合は、画面の中央で待ち、出現したら弾を撃ちながら前へ移動。ふたたび中央へ戻って、出現を待つ。という忍耐の繰り返ししかない。



⬆オプションで自機を囲んで、出現と同時にレーザーを撃つんだ。



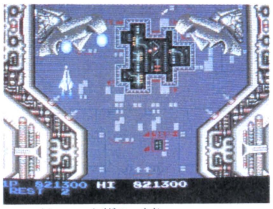
⬆ボス前の弾ばらまき野郎地帯（?）は、右上にいれば安全だよ。



➡この隕石よけは熱い。見せ場のひとつだね。

## STAGE 6 FORTRESS ZONE

最終面だけに、敵の総攻撃はまさに圧巻。前衛のカラーボールや要塞内のはがれてくるパネルなど、見せ場の連続だ。が、難関はジャンピングモアイだ。倒さないと、後ろからもズンと追いかけてくるので、口めがけて弾を撃ち込もう。つぶされそうになっても逃げずに撃ち込め。

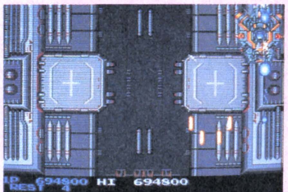


⬆1体ずつ確実に倒さないと、つぶれてドン、になっちゃうぞ。

### ビッグコアの倒し方

業務用でも有名だった画面一番上の安全地帯。オプションを2個以上装備していたら、タテに並べよう。

ビッグコアは、自機の真下に移動してくるから、ラクラク倒せるのだ。でも、オプションが1個の場合は、弱点のコアにとどかないので、画面下に降りて戦うしかないぞ。



⬅業務用では、超有名な安全地帯だったね。

## BOSS デス

オプションの数によってボスの撃ってくる弾数が違うぞ。でも、弾のスピードは変わらないので、大きくかわせば、十分よけられるはずだ。

「デス」という名前にしては、あまり強くないボスです。



➡5面のボスにしては、少し歯ごたえがないような気が……。

## BOSS ゼロス フォース

業務用では、通せんぼするだけ。このPC版では、オプションを破壊するレーザーを撃ってくるぞ。しかし、倒したあとには…。

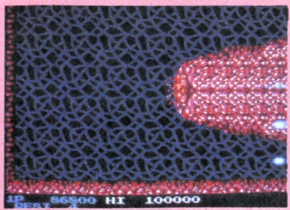


➡業務用より強い最終ボス。左右にダッカーも出現するぞ。

## モコリンの 毒をくらわば『サラマンダ』

### メリコミでピン

4面ボスのメリコミ安全地帯は、ドット合わせがきびしくてイヤ。コンティニューを使いきっても、入れなかったんだもん。ワタシってホントはヘタなのかな。くやしいなぁ。


⬅誰でも簡単にめりこめるゴーレム。でも、攻略とはまったく関係なくて、意味のない技なの。マニアなコーナーになっちゃったな。

### よけてポン

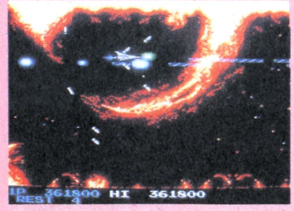


⬅ワタシの大好きな4面隕石地帯。よけの真髄が味わえる名所ね。安全地帯があるかどうか、探してみたけど、見つからなかったよ。

「弾よけ」より「隕石よけ」が熱いのが、このSTGの魅力ね。やっぱり大きなものをよけたほうが、迫力があるわ。コナミさん、今度は「ボスよけ」がしたいな。

### パターンでパン

パターンSTGって好きなんだけど、デートがワンパターンな人はヤだな。だって刺激的じゃないもん。『沙羅曼蛇』のプロミネンスのように情熱的で刺激的な彼が欲しいな。



⬅プロミネンスの出現パターンを覚えれば、中に入ることもできるわ。すべてのプロミネンスの中に入れたら爽快だろうなぁ。

# PC移植市況月報 出張所

# ㊖独自の大胆予想だッ!!

「コナミ参入」のニュース以来、編集部では次に移植されるソフトは何か、毎日のように議論が闘わされている。ここでは、編集部の思い込みで選んだソフト9本と、その移植される可能性についてのコメントを、広報の早坂女史からいただいた。心して読むように。

| ゲーム名 | 機種 | 岩崎 | 由 | 保 | ウ | モコ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| XEXEX | AC | | | ◎ | ▲ | ○ |
| グラディウスII | AC | ◎ | ◎ | | | ◎ |
| グラディウスIII | AC | | | ▲ | | △ |
| 魍魎戦記 摩陀羅 | FC | △ | | | | |
| 悪魔城ドラキュラ | SFC | | ▲ | | ◎ | |
| がんばれゴエモン | SFC | | ○ | | △ | |
| 魂斗羅スピリッツ | SFC | | | | | |
| スナッチャー | パソコン | ○ | | ○ | ○ | |
| T.M.N.T. | AC | ▲ | | △ | | |
| その他のソフト | ― | | △ | | | ▲ |

マークの見方：◎本命　○対抗　▲単穴　△注意

## 予想屋5人衆の"わたしの狙い目"

㊖編集部のギャンブラー5人衆が独断と偏見で移植の可能性をえぐる禁断のコーナーだ。こういう話題になると、思い込みの激しい方々だけに意外な作品が出てくるかも……!?

**岩崎**　マルチタップを考えると『T.M.N.T.』は外れないところなのだが、著作権の障害を飛び越えられずにボツ。やはりここはSTG路線から見て『グラII』と見た。あとは一団、謎の世界。

**由**　STG一本やりの今の路線が続くと、順番からいって『グラII』でしょう。ACTにくるという線も捨てきれないけど、意表をついて『ハイパーオリンピック』ってのはどうだ。

**保**　ゲームはまず、見た目だよ！ここは一発、『XEXEX』でしょう。『スナッチャー』『グラディウスIII』が本線だが、大穴・異色度で『T.M.N.T.』の大駆け注意！

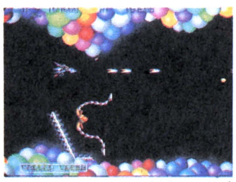
**ウ**　やっぱ『ドラキュラ』で決まりでしょう。個人的には『スナッチャー』のほうが好きなんだけど……。でも、カワイイ女の子がでてくる『XEXEX』も捨てがたいナリ。うしし。

**モコ**　『バイオミラクル　ぼくってウパ』！これよッ、これしかないわッ！ぜぇ～ったい、ぜぇ～ったい、『ウパ』を移植してほしいの。もう一度ウパくんに会いたいの。お願いッ！

## 出走が待たれる話題の馬だ!!
# XEXEX ゼクセクス

アーケード／'91年

『グラII』と同じ調教スタッフのため、話題を呼んだ新星。現在3大ハードレース（SFC、PC、X68K）のどれに出走してくるのか注目の的。が、やはりCDという馬場を持つPCが有力候補!?



⬅最初に移植されるハードは何か？　期待の的だ。



➡このア～ンな表情が、男心をそそりまんなぁ。

### コナミさんからひとこと♥

新基板を使って開発した新作ゲームですよね。拡大・縮小・回転を使いまくり、ハイクオリティサウンドの演出が、みごとにマッチングしているので、みんなおどろいているでしょ!?　移植の可能性は……モンキーダンス！

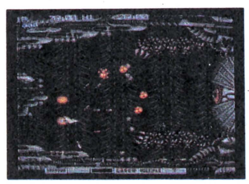
## 長期休養明けの一発狙い!!
# グラディウスII

アーケード／'88年

血統的にみて、父母（『グラ』＆『サラ』）は長い休養明けでも、確実に走るタイプだけに、満を持しての出走となるだろう。だが、スローペースの重馬場になると、高速スクロール面が生かせなくなるので注意。いずれにせよ、実績は"GI"級なので出走が待たれる。

### コナミさんからひとこと♥

「『グラII』を先に移植したら、『I』が出せないでしょ？」なんてことを、参入インタビューで答えた記憶があります。



⬅移植月報の常連となっているこのSTGもいつの日か、必ず……。CDで「デストロイ・ザ・コーア」のセリフをもう一度!!

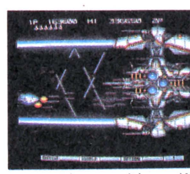
## スローペースに弱い人気馬！
# グラディウスIII

アーケード／'90年

血統の良さから固定ファンがついたが、業務用のクリアタイムが1時間強という長距離戦に出走されたため、騎手の疲労度は激しかった。SFCでは、時間も短縮され連戦連勝。スローペースに弱いが、ペースが速いPCなら、その素質がさらに生かされるだろう。

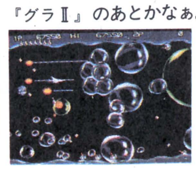
### コナミさんからひとこと♥

そうですよね！　PC化希望の声が多いのは聞いています。移植しやすいし、クオリティも高いし……ウッヒッヒー。



⬆この強さに、思わず涙が。

⬇出るとしたら、たぶん『グラII』のあとかなぁ。

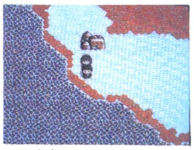


## 馬場しだいで変わり身十分！

# 魍魎戦記 摩陀羅

ファミコン／'90年

専門誌に連載中のコミックが原作の人気馬。FCでは「VRC」という名騎手を得て、話題を呼んだ。壮大なレース展開が魅力で、すでにFC系で、多くのファンを持つ。PCの馬場なら、その魅力がさらに発揮されることになるだろう。



⬆移植されるとしたら、やっぱりCDロムになるんだろうね。

**コナミさんからひとこと♥**

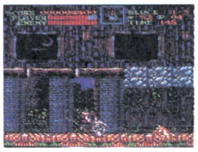
『摩陀羅』はマダヤ、なーんちゃって。いろんなジャンルに挑戦していきますし、RPG第1弾として……ひみつ。

## 自在の足で突き抜けろ!!

# 悪魔城ドラキュラ

スーパーファミコン／'91年

新馬戦はディスクシステムだったが、そつのないレース振りは高く評価。業務用にも出走した経験があり、豊富なキャリアとレースを選ばない自在性は魅力。PCに出走してきたとしても、この自在の足ならトップは間違いないだろう。



⬆業務用にも逆移植されたほどの名作。PCにも登場する可能性は……？

**コナミさんからひとこと♥**

うん、あるかも！コナミの代表作のひとつにあがるACT。これもACT第1弾としての可能性はあるかも!!

## 人気、実力ともに超一流！

# がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻

スーパーファミコン／'91年

『ドラキュラ』と同じく、豊富なキャリアを持ち、地元には根強いファンが多い。人気、実力ともに申し分なく、ACT、RPGと、馬場の違いにも十分対応できる能力の高さは超一流。PCに出走することになれば、本命だろう!!



⬆コナミACTを代表するゲームだけに、移植して欲しいね。

**コナミさんからひとこと♥**

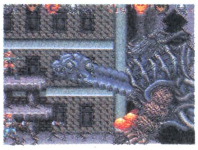
『ゴエモン』『ドラキュラ』など、人気キャラ作品はPCオリジナルでぜひやりたいです。応援してくださいね。

## 豪快なレース振りで人気！

# 魂斗羅スピリッツ

スーパーファミコン／'91年

常に豪快な走りっ振りでファンも多く、一戦一戦完全燃焼する、パワフルな実力馬。他馬をけちらして進むレース展開に、熱い血潮が逆流するほどの感動を覚えるため男性にファンが多い。PCに出走しても、豪快な走りは変わらないハズ。



⬆燃えたぎる男の熱い血潮を感じさせる名作。この迫力をPCでも……。

**コナミさんからひとこと♥**

ハデなゲームですよネ。今までに出たSFCソフトの移植希望は高いし、開発スタッフは忙しいですヨ。

## 地元にマニア多し!!

# スナッチャー

パソコン／'88年

独特なレース展開で、地元に熱狂的なファンを持つ、オーナー唯一の芦毛の馬。

逃げ馬を一気に差し切るレース展開は、多くのファンをハラハラドキドキさせた。

ブランク明けではあるが、完全復帰でPC出走が望まれる。



⬆これは、CDのためにあるような(!?)AVG。ぜひ完結編を……。

**コナミさんからひとこと♥**

よく編集部の人たちに『スナッチャー』のつづきがやりたいとか、移植してほしいって言われるんですよ。

## マルチタップなら迷わず狙え！

# T.M.N.T.

アーケード／'90年

オーナーが、その素質に早くから目を付けて輸入した外国産馬。レースの制約によって4頭そろっての出走はあまりない。PCのマルチタップを使っての4頭同時出走は難しいかもしれないが、何とかオーナーの力で出走の実現化を!!



⬆身も心も亀になれっ！マルチタップで、ど〜んとお願いしまぁす。

**コナミさんからひとこと♥**

U.S.A.で爆発的にヒットした『T.M.N.T.』。いつかは何かの機種に移植されるはず。一番は何でしょう。

## コナミ歴代名作を知る

コナミゲームには、他にも移植の可能性を秘めた数々の名作がある。

業務用からピックアップすると『ハイパーオリンピック』『イー・アル・カンフー』『A−JAX』『サンダークロス』『トライゴン』など。FCやその他の機種に移植されたものもあるが、なかでも『ハイパーオリンピック』は、当時を知る人にとっては、忘れられない名作だろう。連射酷使といわれたゲーム性は、人間の知恵と道具との絶妙なコンビネーションによる「連射革命」を生み、一世を風靡したものだ。ソウルオリンピックの年に、FCで『コナミックスポーツ・イン・ソウル』が出たが、今年はバルセロナ。ひょっとしたら、今年はマルチタップで……という可能性もあるかもしれない。

FCに目を向けると、『エスパードリーム』『愛戦士ニコル』『バイオミラクル ぼくってウパ』『迷宮寺院ダババ』『ワイワイワールド』など、かなり個性的な作品もあり、FCオリジナル作品は、ACTが多いのもひとつの傾向である。『ウパ』は、FC初の赤ちゃんACTとして有名だが、アクション性やステージ構成など、今でも目をみはる完成度の高さは、コナミACTの結晶といえよう。

MSXでも『ガリウス』や『スペースマンボウ』などがあり、今後のコナミのラインナップには、目がはなせないところだ。




コナミが世に送り出した数々のソフトの中からは、多くの名作が生まれ、ゲーマーたちの間で〝神話〟として語りつがれていった。そして、その〝神話〟を語るのに、世のゲーマーたちは数々の〝コナミ用語〟を用いた。このコーナーでは、コナミの世界を知るうえで必要と思われる用語を一部ピックアップして紹介することにした。ぜひ、このコーナーを読んで、〝コナミフリーク〟への道のりの、第一歩としてほしい。

## 【あ行】

**あくまじょうどらきゅら［悪魔城ドラキュラ］**

'86年にＦＣディスクシステムの第１弾として発表されたＡＣＴ。アーケードに逆移植（内容はオリジナル）された。

◆シリーズ作品◆ＡＣ：悪魔城ドラキュラ('88)、ＦＣディスクシステム：悪魔城ドラキュラ('86)、ドラキュラⅡ　呪いの封印('87)、ＦＣ：悪魔城伝説('89)、悪魔城すぺしゃる　ぼくドラキュラくん('90)、ＧＢ：ドラキュラ伝説('89)、ドラキュラ伝説Ⅱ('91)、ＳＦＣ：悪魔城ドラキュラ('91)、ＭＳＸ：悪魔城ドラキュラ('86)

**あんぜんちたい［安全地帯］**

一定の場所から動かなくても、マイキャラに敵の弾や攻撃が当たらない場所のこと。

**ういんびー［ウインビー］**

ツインビーの双子の弟で、ゲーム中は２Ｐ。

**うちかえしだん［打ち返し弾］**

敵を倒した時に出現する弾のこと。おもにＳＴＧでは２周目以降に出現するが、自機の装備状態（パワーアップなど）によっては、１周目から撃たれる場合もある。

**えす・しー・しー［ＳＣＣ］**

Sound Creative Chip（サウンド・クリエイティブ・チップ）の略。ＭＳＸ用に開発された拡張音源で、従来のＭＳＸの音源に加え、５音同時に発音することができるカスタム・チップ。

**えびすまる［えびす丸］**

『がんばれゴエモン２』で初登場したキャラクターで、ゲーム中は２Ｐ。コナミＡＣＴの最強タッグといえる。

**おぷしょん［オプション］**

アーケード版『グラディウス』で、華々しくデビューしたパワーアップシステム。ビックバイパー（自機）と同じ攻撃力を持ち、しかも無敵。つまりビックバイパーより強いということになる。唯一の天敵は〝オプションハンター〟である。

**おぷしょんはんたー［オプションハンター］**

初登場はＭＳＸ版『沙羅曼蛇』で、オプションひとつを消すだけのものだった。現在のかたち（切り取られたところから、オプションをすべて奪われる）になったのは、アーケード版の『グラディウスⅡ』から。オプションを食らうためだけに出現するキャラクター。正式名は〝バスター〟という。

## 【か行】

**がんばれごえもん　からくりどうちゅう［がんばれゴエモン　からくり道中］**

'86年に発売されたＦＣのＡＣＴ。主人公はゴエモン。

◆シリーズ作品◆ＡＣ：Mr.五右衛門('86)、ＦＣ：がんばれゴエモン　からくり道中('86)、がんばれゴエモン２('89)、がんばれゴエモン外伝　きえた黄金キセル('90)、がんばれゴエモン外伝２　天下の財宝('92)、ＧＢ：がんばれゴエモン　さらわれたエビス丸('91)、ＳＦＣ：がんばれゴエモン　ゆき姫救出絵巻('91)、ＭＳＸ：がんばれゴエモン　からくり道中('87)

**ぐいんびー［グインビー］**

ツインビー兄弟の末っ子。『ツインビー３』では、お買い物の途中でボスに誘拐された。

**くけいはくらぶ［矩形波倶楽部］**

コナミのゲームのＢＧＭを作曲する音楽スタッフの呼び名。現在は古川ともあき氏を中心に、アーティストとして活動するグループの名称となっている。ゲームミュージック界のアイドル的存在。

**ぐらでぃうす［グラディウス］**

'85年に発表されたアーケードＳＴＧ。コナミＳＴＧの代表作であり、名作。そしてビックバイパーの故郷の惑星の名前でもある。

◆シリーズ作品◆ＡＣ：グラディウス('85)、沙羅曼蛇('86)、グラディウスⅡ　ゴーファーの野望('88)、グラディウスⅢ　伝説から神話へ('89)、パロディウスだ！　神話からお笑いへ('90)、ＦＣ：グラディウス('86)、沙羅曼蛇('87)、グラディウスⅡ('88)、パロディウスだ！('90)、ＧＢ：ネメシス('90)、パロディウスだ！('91)、ネメシスⅡ('91)、ＳＦＣ：グラディウスⅢ('90)、ＰＣ：グラディウス('91)、沙羅曼蛇('91)、パロディウスだ！('92)、ＭＳＸ：グラディウス('86)、グラディウス２('87)、沙羅曼蛇('87)、ゴーファーの野望　エピソードⅡ('88)、パロディウス('88)、コナミ　ゲームコレクション-ネメシス-('88)、ＰＣ８８：グラディウス('86)、Ｘ１：グラディウス('86)、Ｘ68000：沙羅曼蛇('88)、パロディウスだ！　神話からお笑いへ('91)、グラディウスⅡ　ゴーファーの野望('92)

**くらぶ［クラブ］**

『グラディウスⅡ』の最終面の中ボス。『パロディウスだ！』ではカニ女（中ボス〝チチびんたリカ〟）になってしまったのは笑劇的だった。

**げつふうまでん［月風魔伝］**

'87年に発表された、ＦＣのＡＣＴ。見る角度によってデザインが変わるパッケージが話題になった。

**こあ［コア］**

『グラディウス』シリーズのボスの弱点をこう呼ぶ場合が多い。アーケード版『グラディウスⅡ』『グラディウスⅢ』では、ボス直前に「デストロイ・ザ・コア」などのセリフ（音声）が入る。

**ごえもん［ゴエモン］**

『がんばれゴエモン』シリーズの主人公。ＡＣＴに、ＲＰＧにと活躍するコナミの看板キャラクターである。

**こなみこまんど［コナミコマンド］**

ご存じ「上・上・下・下・左・右・左・右・Ｂ・Ａ（Ⓘ・Ⓘ）」というヤツである。コナミのゲームには欠かすことのできないコマンド。コナミ作品をプレイする時、必ずこのコマン


イラスト／パディ小暮

ドを入力するプレイヤーが増えたためか、最近では自機が爆発したり、妙なメッセージが出たりと、いわゆる"すかし技"も多くなった。

**こなみまん［コナミマン］**

『グーニーズ』（'86年FC）や『謎の壁』（'86年FCディスクシステム）では、"隠れキャラ"だったが『ワイワイワールド』（'88年FC）で初の主役の座を射止める。が、いまひとつメジャーになれない押しの弱さが残念。

**こなみれーべる［コナミレーベル］**

現在、コナミのゲームミュージックおよび、矩形波倶楽部のCDを一手に引き受ける、キングレコードのレーベル名。

**ごーふぁー［ゴーファー］**

『グラディウスII』の最終ボス。アーケード版では、生意気な能書きをたれていたが、FC版では「スピードアップ」「ミサイル」「ダブル」など、音声を逆回転させたセリフになっている。

**ごーれむ［ゴーレム］**

『沙羅曼蛇』1面のボス。脳味噌にかわいい目玉が付いていて、自機にむかって握手をせがんでくる淋しがり屋。『グラディウスII』のボスオンパレードにも登場しているので、案外目立ちたがり屋かもしれない。

## 【さ行】

**さいぼう［細胞］**

『グラディウス』シリーズには必ず出てくるほど有名な敵キャラクター。FC版『グラディウスII』、SFC版『グラディウスIII』の最終面では、アーケード版とは違って"細胞ステージ"となっている。

**ざぶ［ザブ］**

『グラディウス』シリーズのザコキャラクター。2周目以降は打ち返し弾を撃つため、"ザブよけ"が攻略のポイントとなっている。

**じどうなんいどちょうせい［自動難易度調整］**

自機の装備状態や、ノーミス時のプレイタイムなどで、自動的に難易度を調整する機能。たとえばアーケード版『パロディウスだ！』では、ノーミス・フル装備で進むと、1周目から打ち返し弾を撃たれる。

**しなもんはかせ［シナモン博士］**

ツインビー兄弟の生みの親。一時期、コナミのゲームマニュアルでは、シナモン博士が取り扱いの注意をしていた。

**しもん・べるもんど［シモン・ベルモンド］**

『悪魔城ドラキュラ』の主人公。メインの武器は"ムチ"である。

**しんにゅうしゃいんとおるくん［新入社員とおる君］**

知る人ぞ知る、会社のオフィスや食堂が舞台のACT。BGMがビートルズの"ア・ハード・デイズ・ナイト"だった。

**すくらんぶる［スクランブル］**

横スクロールSTGの原点といわれ『グラディウス』の原形でもある、'81年に発表されたアーケードゲーム。当時は横スクロールでも縦画面だったのが時代を感じさせる。

**すけるとんかせっと［スケルトンカセット］**

FC版『沙羅曼蛇』のカセットは、中身のロムが透けて見えるものだったため、こう呼ばれた。

## 【た行】

**ついんびー［ツインビー］**

'85年に発表された、アーケードSTG。パワーアップにベルを使っている。ツインビー兄弟の長男の名前でもあり、このゲームの主人公。ウインビーとは双子。

◆シリーズ作品◆AC：ツインビー（'85）、出たな!!ツインビー（'91）、FCディスクシステム：もえろツインビー シナモン博士を救え！（'86）、ツインビー（'88）、FC：ツインビー（'86）、ツインビー3 ポコポコ大魔王（'89）、GB：ツインビーだ！（'90）、PC：出たな!!ツインビー（'92）、MSX：ツインビー（'86）、コナミゲームコレクション-ツインビー-（'88）、X68000：出たな!!ツインビー（'91）

**てとらん［テトラン］**

『沙羅曼蛇』2面のボス。『グラディウスII・III』のボスオンパレードで再登場している。最初はおデブさんだったが『グラディウスIII』ではダイエットに成功してスリムになった。

## 【な行】

**にめが［2M］**

『がんばれゴエモン からくり道中』は、FC初の2Mソフト。ゴエモンのお面をかぶり、街中を走り回るCMはかなりインパクトがあった。

## 【は行】

**ばくてりあん［バクテリアン］**

『グラディウス』シリーズの敵である亜次空星団の名前。

**ばぶるしすてむ［バブルシステム］**

コナミがアーケード用に開発したカセット式システムで、基板に接続して使用する。第1弾は『ツインビー』、第2弾が『グラディウス』である。その後、第4弾までこのシステムでゲームが発表されている。

**びっぐこあ［ビッグコア］**

『グラディウス』のステージボス。『グラディウスIII』で"MkIII"までパワーアップしたが、アーケード版の反射レーザーがあまりにも極悪すぎたためか、SFC版では攻撃がおとなしくなっている。また別バージョンとして"クリスタルコア""電飾コア"などがある。

**びっくばいぱー［ビックバイパー］**

『グラディウス』シリーズの超時空戦闘機の名称。横スクロールのため、自機の横のシルエットしか見えず、また当時のポスターは後ろしか描かれていなかったため、先端部分が二股になっていることは知る人はいなかった。

**ぶい・あーる・しー［VRC］**

Virtual ReadOnlyMemory Controller（仮想ロムコントローラー）の略。コナミがFC用に開発した特殊ICで、グラフィック能力を拡張するためのカスタム・チップ。現在『ラグランジュポイント』の"VII"が最も高性能である。

**ふっかつぱたーん［復活パターン］**

自機がやられてしまった後、不利な状態からの有効な動きのパターン。マニアたちが作り出した復活パターンは数多くあるが、マニアにしかできない神業的なものが多いため、一般のゲーマーにはマネできなかった。

## 【ま行】

**まるちぷる［マルチプル］**

『沙羅曼蛇』に出てくるオプションのこと。通の間では「マーチポォー」と呼ばれている。

**もあい［モアイ］**

『グラディウス』シリーズには欠かせない、超有名キャラクター。最初は地面に突っ立っていたり、寝っころがっていたりしたが、その後"起きる""赤面""ジャンプ""回転"などの芸（?）を覚える。さらにはトーテムポールや戦艦にまでなったりした。FC『モアイくん』（'90年）で、念願の主役を射止めた。

## 【や行】

**よしだくん［ヨシダくん］**

アーケード版『パロディウスだ！』の5面"モアイ戦艦"の名称。ちなみにこの面のステージボスはモアイの"ヨシコ"と"ヨシオ"である。

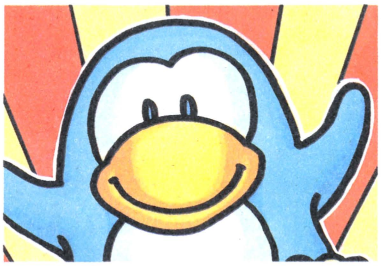
## 【ら行】

**るーぷ［ループ］**

『グラディウス』2、3面のように、画面が上下にスクロールすること。同じ場所を何度もぐるぐる回ることを指してこう呼ぶ。

# 第1回 輝け! コナミクイズ王座決定戦

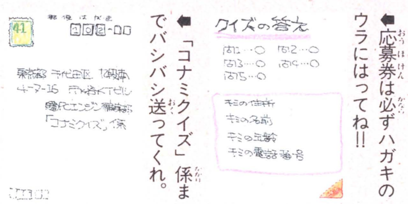
今号と次号の2回にわたってお贈りする、ビッグでグレイツなプレゼント企画!! クイズに答えて豪華景品をもらっちゃおう!! 普通じゃ手に入らない貴重なシロモノだから、どしどし応募してちょーだいッ。



右の豪華景品が「ぜ～ったい欲しい!」というキミは、ハガキにキミの住所、氏名、年齢と、右ページのクイズの答え、欲しい景品を明記し、右ページ下の応募券をはって、下記の住所に送ってネ!! チャンスは今月号と次号の2回だ。ハリキッてジャンジャン応募しよう!!

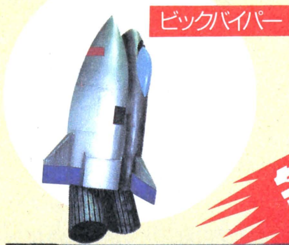
☆クイズのあて先☆
〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16 市ヶ谷KTビル
㊙PCエンジン編集部
「コナミクイズ」係

### はがきの書き方




## これが豪華景品だ!

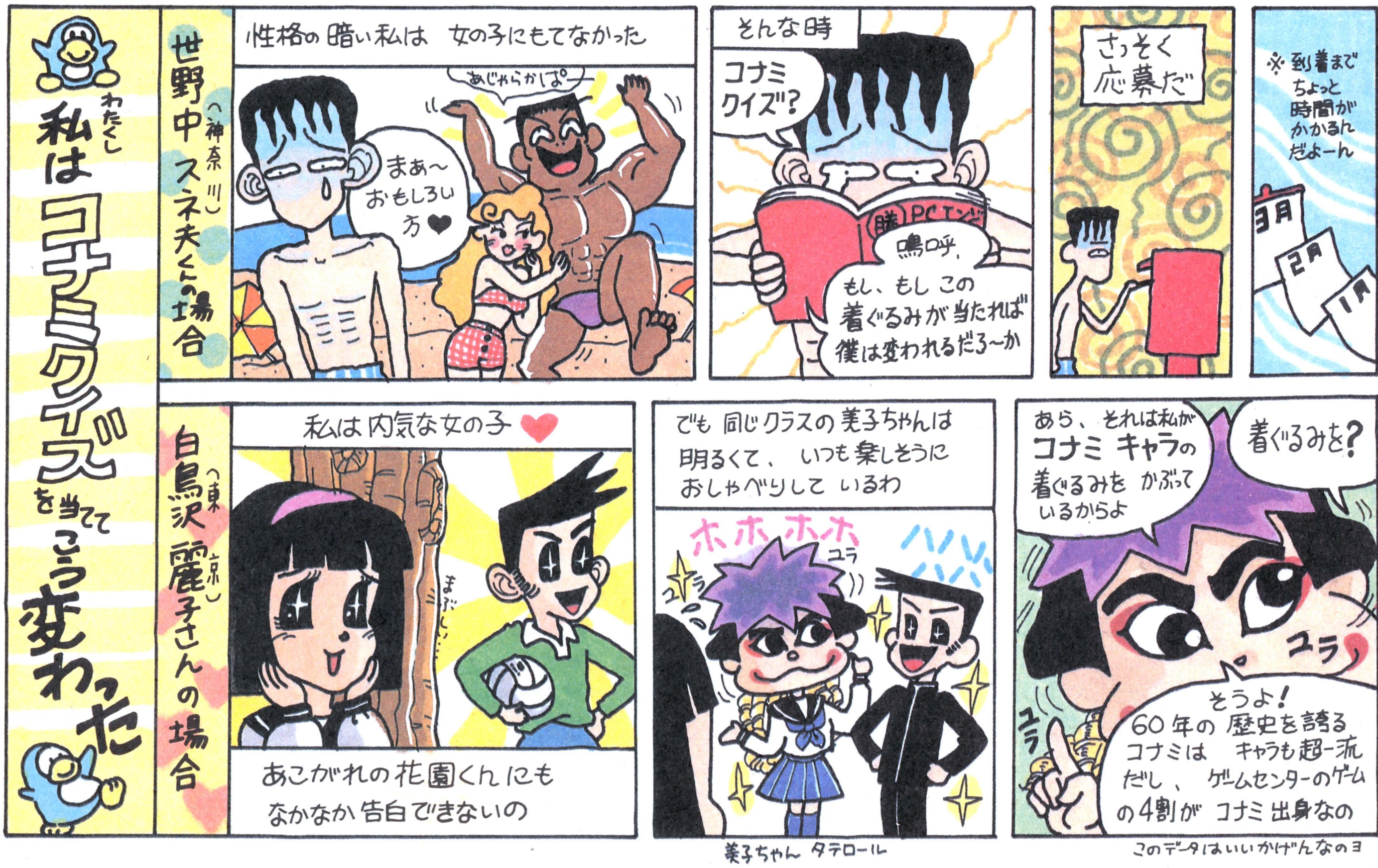



## 各1名に当たる!!



ごらんのとおり、着ることができる、オチャメな逸品だ。これでキミもクラスのヒーローだネ♡



# クイズに答えてコナミグッズをもらおう!!

問題は、5問。1問正解すると20点。全問正解すると100点。2回おこなわれるクイズで、総得点の高かった人に豪華景品が当たるぞ。ただし、最高得点の人が複数の場合は、抽選で各1名様にプレゼント。問題をよく読んで、各問いの正解を1つ選んでね。特集のどこかにヒントがあるかも…。

**問1** 『出たな！ ツインビー』で、"青ベル"を取るとどうなる!?

1 スピードアップ
2 スピードダウン
3 しっぽバリア



**問2** "ビックバイパー"の英語のスペルはどれ!?

1 BICBIPER
2 VICBIPER
3 VICVIPER

**問3** 『新入社員とおる君』のBGMは!?

1 スタンド・バイ・ミー
2 ア・ハード・デイズ・ナイト
3 オール・マイ・ラビング

**問4** 『沙羅曼蛇』のビックバイパーは次の写真のうち、どれ？

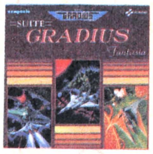
1


2


3


**問5** TVの競馬中継で、GIレースのBGMに使われていたCDは!?

1 グラディウス ファンタジア

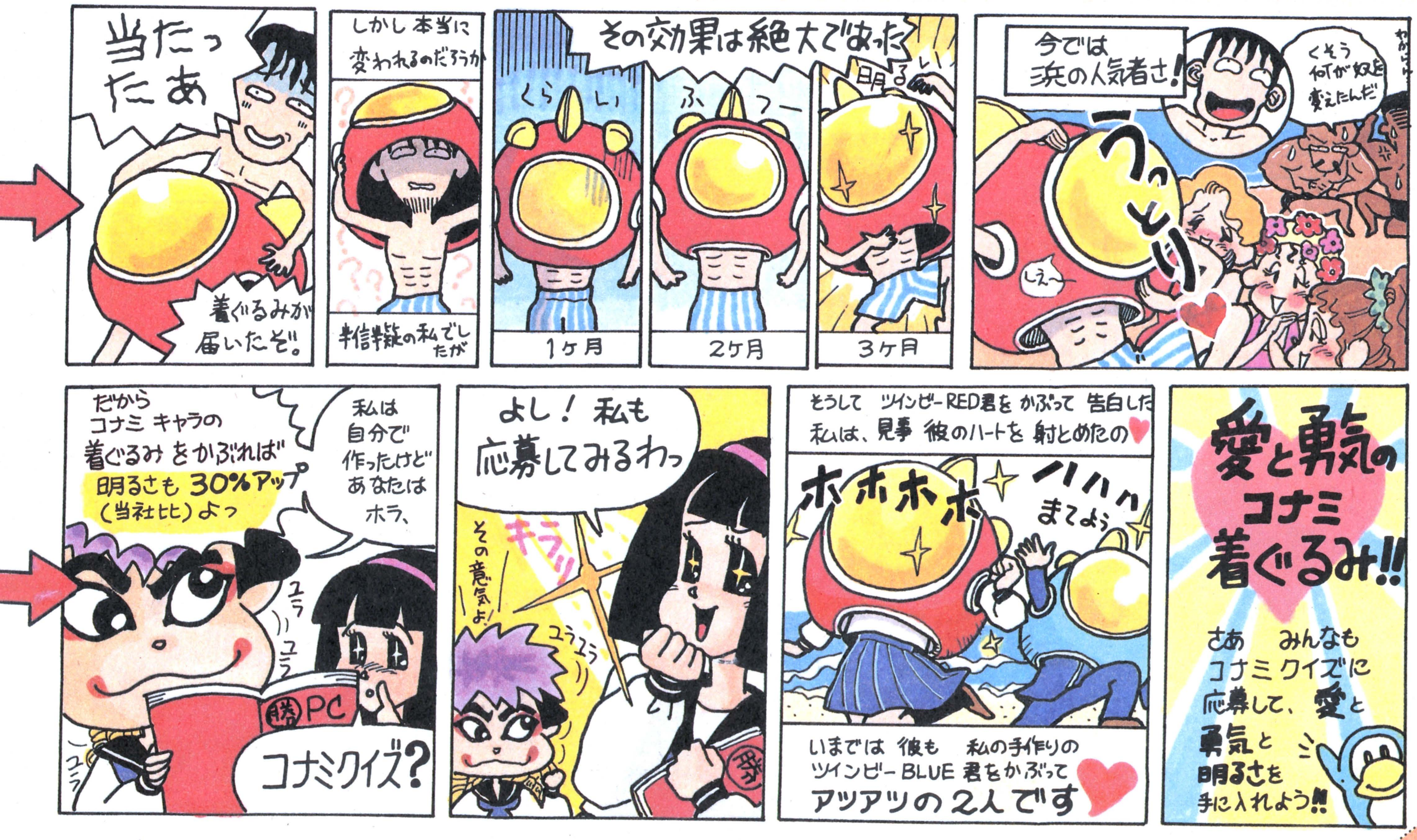



2 スペースオデッセイ グラディウスII



3 交響詩 グラディウスIII




コナミクイズ①
応募券

# キミにぴったりのゲームは、コレだっ!!

ＳＴＧといっても、まったくタイプの違う4作品。「どれを買えばいいか、わかんない」って思ってるキミに贈る相性診断テストだ。人間の深層心理を鋭くえぐるこのテストをすれば、キミにピッタリのゲームが見つかるぞ。人間の心理とは、おそろしいものよのう。







ベルド！
そいつには魔法の武器しか効かん！
取れ!!


斬り込む隙が
ない！…




ム!!
あの呪文!?…
石化の呪い 耐えてみせたか…
ほう?
まったく 手こずらせやがる
おしまいかよ?
おしまいか?

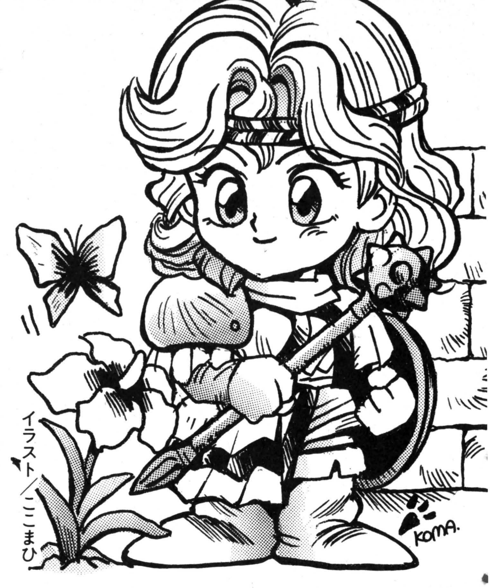

使え！
ベルド
ファーン!?


ドサ!
見事だ
ベルド


貴様も…
無事なところを見ると
仇討ちは済ませて来たらしいな？
感謝する
これで汚名をそそぐことが出来た
にしてもさすがこいつは聖剣だよ
魔神どもが恐れる訳…

次号に続く

# ロードス島戦記
## 商店 MPC店



イラスト／ここまひ

**いよいよ佳境に入り、ますます目が離せないコミック版。ベルドやファーン、そして"ファリスの聖女"ことフラウスらの運命やいかに？ といったところで、ロードス島戦記商店のはじまりはじまり〜っ！**

## 新春特別企画「こうすれば掲載されやすい！」

少し遅くなってしまいましたが……明けましておめでとうございます！　ロードス島戦記商店の大番頭でございます。本年も昨年同様、当商店をよろしくお願いします！



←「フラウスもいいけど、ニースも好き！」という、大阪府の岸上智加子様。"ファリスの聖女"フラウスに対抗した(!?)"マーファの聖女"ことニース。美しく、強い心を持った女性ですね。

さて今月は、いつもと少し趣向を変えて「どうすれば掲載されやすいか？」ということについてお話ししましょう。

［文章投稿について］文章が長いものは掲載しにくいので、ボツになる可能性が高くなってしまいます。また、文字が判読不可能なほど雑なものも敬遠されがちです。

［イラスト投稿について］基本的には黒のインクでかかれたものを掲載するようにしています。鉛筆で描かれているものやカラーイラストも描き方次第では掲載可能なのですが（実際に今までにも何点か掲載しています）、確実を期するのであれば黒一色で描いさ方がいいでしょう。また、イラスト内に文字で書く場合は、あらかじめ縮小されて掲載されることを計算して多少大きめの文字で書くのがポイントです。ちなみに当商店の掲載作品とイラストの上手下手とは関係がありません。作者が楽しんで描いているものを中心に選んでいるんです。「イラストに自信がないから」と敬遠していたみなさん、一度投稿してみてはいかがですか？



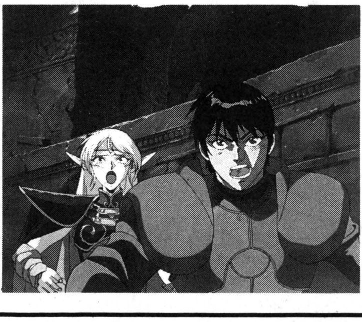
⬆岡山県の中村嘉孝様。とっても味のあるイラストですね！



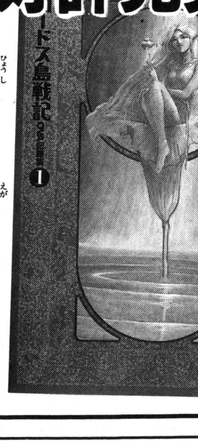
⬆神奈川県の橘美登里様。見ている方も楽しくなってしまいます。

## 『ロードス島戦記OVA記録集①』好評発売中！

OVA『ロードス島戦記』のことがバッチリわかっちゃう本が発売されたぞ！　フィルムをふんだんに使ったストーリー紹介はもちろんのこと、OVA内ではちょっとしか出てこなかった各種設定の詳しい解説や、出渕裕さん、結城信輝さんを始めとする制作スタッフのインタビューも収録されているんだ。


←OVA版の主人公はこのパーンとディードリットなのだ。

この①で扱っているのはOVAの1〜8巻。英雄戦争にまつわるエピソードが中心となっているので、ベルドやファーン、ウォートといったコミック版でもおなじみのキャラクターも登場するぞ（30年後の姿でね！）。定価は1,900円（税込み）。



←表紙は出渕さんの描くディードリット。とってもキレイでしょ？

おたよりのあて先は　〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル　㊕PCエンジン編集部「ロードス島商店」係

ファンタジー・ロールプレイング・ノベルズ

# Ga-Ryu 牙龍
## GALLANT ROYAL BLUE



### エピソード5 醒龍の章(2)

紅蓮の炎とともに、戦乱の渦が大陸を駆ける。ついに龍族が、覇権を求めて牙をむいたのだ。そんな中、アトルシャンたちは、魔女ミ・ラーミスのいるプシュカラの遺跡に踏み込もうとしていた…。


作者 飯淳［ライトスタッフ］
イラスト 木村明広［ライトスタッフ］
協力 バショウハウス

## —紅蓮の城—

翌朝。

陽の光が地上の遥か高みの大気を貫き、西の山肌を黄金色に染め上げる頃——。

エルバード城の東の城壁から上がった火の手は、その勢い留まるところを知らず、立ちふさがるものすべてを焼き尽くした。

「バルソム!!」

ファルナは、城の中ほどで兵士たちに指示を与えている騎士を見つけ、駆け寄った。

「いったい、何が起こってるの!?」

バルソム——近衛隊長であるその騎士は、ファルナを一瞥すると、城の東から立ち昇る黒煙を見やった。

「数頭のドラゴンが、城の東より攻撃を仕掛けてきたようですな」

「ドラゴンですって!?」

ファルナが驚いて聞き返した。

「まだ、はっきりと確認したわけではありませんが、物見の者の話から推察するに、おそらく間違いないかと……」

「ハスラムはまだ帰ってないの?」

「ええ、残念ながら」

「そんな……」

「信じたくはないことですが……ハスラム殿下が、龍族との交渉に失敗されたのでは——」

「馬鹿言わないでッ!!」

「それ以外、この状況の説明がつきますまい」

「——いいわ」

「どこへ行かれます!」

バルソムは、駆け出そうとしたファルナの肩をつかんだ。

ファルナは、その腕を振りほどくと、バルソムに向き直る。



「敵の正体を確かめてくる。もしかしたら、ドラゴンじゃないかもしれない」

「いけませんッ！　危険すぎます」

「バルソム、あんた、私の力を見くびってんじゃない？　相手がドラゴンだって、あのくらいの炎、簡単にレジストしてみせるわよ！」

ファルナは、軽く片目をつぶって微笑むと、そのまま走り出していた。

その頃、ハスラムは、ドラゴンの追撃をかわしながらエルバードを目指していた。オルギアンから銀の鱗を託された後、ザーマの砦を抜けた所で、龍族の追手がかかったのだ。

なぜ、ドラゴンたちに銀の鱗のことがばれたのか、理由は定かではなかったが、急に襲ってきた奴らの狙いがそれにあることは明らかだった。

ハスラムは、いったん砦の北に広がるマンドラゴラの森へ身を隠すと、機会をうかがってエルバードへと馬を駆った。

木立のまばらな草原を、馬が駆け抜ける。

その眼前に、もうもうと黒煙を噴き上げるエルバード城の姿がはっきりと映し出された。

「急げッ！　急ぐんだ!!」

ハスラムは自分に言い聞かせるように叫ぶと馬に鞭をいれた。

その時だった。

突然、巨大な影が頭上を過ぎ去ったかと思うと、行く手を阻むように大地に降り立った。

驚いた馬がいななき、両足立ちになる。

ハスラムは、馬を落ちつかせようとその首を撫であげた。

同時に、その影の正体を見きわめる。

「ラズティーク——」

それは、今やハスラムの宿敵と化した龍族の戦士であった。

ぐるるるっ。

ラズティークが笑った。

「どうした。何を慌てている？　おまえがしたことの当然の結果があれだ」

あれとは、紅蓮の炎に包まれたエルバードの城のことである。

「……どういうことだ。鳳龍エスターは、3日の刻限を与えると言ったではないかッ!!」

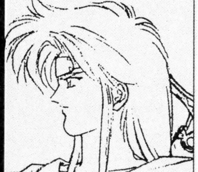
「とぼけるな。わしはすべてを見ていたのだ。そして、エスター様にそれをご報告した……。おまえが、オルギアンから銀の鱗を受け取ったことをな」

「なるほど——」

ハスラムは覚悟を決めた。

「だったら、どうする」

### メインキャラクター



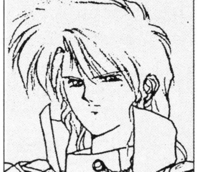
**アトルシャン**

ブルードラゴンの化身だが「銀の鱗」を失ったため、ドラゴンに戻れない。タムリンの幼なじみ。



**サオシュヤント**

「神弓」の異名をもつ。世界のすべてを目に焼きつけるため、吟遊詩人として旅を続けている。



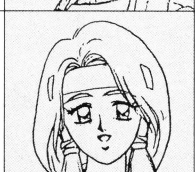
**ハスラム**

エルバード王国の王子。容姿美麗だが、性格は軽い。かつてアトルシャンたちとともに戦った。



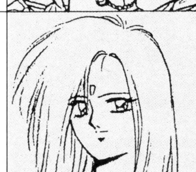
**タムリン**

龍族に育てられた少女。実はホルス（超人類）王族の血を引く。今はホルスの力を失っている。



**カーニャ**

フーリエ族長の娘で、巫女の血を引く。復讐のため、アトルシャンたちを傭兵として雇った。



**ファルナ**

エルバード王国に仕える女修道士。密かにハスラムに好意を寄せているが、あまり報われない。

「銀の鱗を渡してもらおうか」
「嫌だと言ったら……」
ラズティークの眼が、すうっと細まる。
「剣を失ったおまえに、否定することはできぬ。なんなら、その肉を引き裂き、屍から獲物を奪い取っても、わしは構わぬのだからな」
「しかし――それは、ちと不公平というものじゃのぉ」
「なにぃッ!?」
突然、意外な方向から声をかけられ、ラズティークは驚いた。
慌てて顔を右に振り向ける。
ハスラムの左、ちょうど両者から等距離に位置する地点に、ひとりの老人が立っていた。
豊かな真っ白い髭を生やし、頭には風変わりな帽子をかぶっている。
背の高い老人だった。
その右手には、ひと振りの剣が握られていた。遠目にはよく見えないが、刀身の細くて長い片刃の剣のようだ。
老人は、その剣を無造作に投げてよこした。
なんの予備動作もない、その自然な動きにハスラムもラズティークも、まるで反応することができなかった。
剣は、宙を舞い、ハスラムの足元に突き刺さった。
「それを使うとよかろう」
老人が言った。
「それで、ちぃとはましに戦えよぉ」
ラズティークが、その剣を見やった。
ぶっしゅるるるぅ――。
あからさまに嘲笑を含んだ呼気が、その口から漏れる。
「爺いがッ！　気配も感じさせず、突然、現れたときは肝を冷やしたが、ただの爺いに過ぎぬか」
「いかにも。わしゃ、見たとおりの爺いよぉ」
「人間の王子殿も、せっかく現れた助っ人が、このもうろく爺いでは、さぞや落胆したことであろうな。爺い！　その錆びた剣で、わしと戦えと言うかッ！」
ラズティークの言葉どおり、地に突き刺さったその剣は、刀身が錆びつき、ほとんど原形をとどめていなかった。



「左様――」
老人は、余裕の笑みを浮かべ自信たっぷりにそう言いきった。
「面白い。どうする、人間の王子よ」
ハスラムは、その老人の正体にある確信を持って、ゆっくりと馬を降りた。
剣を引き抜き、軽く振って土を払う。
（……もしも、この老人があの方だとしたら、俺にも、勝機がある）
「来るかッ！」
ラズティークが叫んだ。
その声を受けて、ハスラムは剣を構えた。
風が出てきていた。
水面を波立てるように草原を渡る風だ。
風は、両者の横から吹きつけていた。
ひとしきり吹いては、同じように草面を波立たせ、過ぎ去っていく。
老人は風に向かい、そのなりゆきを見届けるようにして立っていた。
――誰も動かない。
そうした状態が、いつまでも続くかと思われた。
と、風がふいにやんだ。
それが合図となったのか。
どちらからともなく走った。
両者の間合いが一気に詰まる。
草原を斬り裂く２陣の風となったハスラムとラズティークが、正面からぶつかり合った。
激しく巻き上げ、交差してすれ違う。
それだけの動きで、勝負は決まっていた。
ぐる、ぶしゅっ。
「ば、かな……その剣のどこにそんな力が…」
ずしゃっ。
草がつぶれ、巨大な体が大地に倒れ伏す。
ラズティークであった。
ハスラムは、片膝を地につくと、大きく肩で息をした。
精魂かたむけた一撃だった。
いや、それでもラズティークの油断がなければ、どうなっていたかわからなかったろう。
ハスラムは、錆びついた剣を見つめた。
この剣の外見に、ラズティークは、ことの本質を見失ったのだ。すなわち、その剣を投げてよこした老人が、いったい何者なのかということを……。
それが、ラズティークの油断を生じたのだ。
ハスラムは、現れたときと同じようにして、そこに立っている老人に眼を移した。
「とどめは刺されぬのかのぉ」

とぼけるような口調で、老人が言った。
ハスラムは立ち上がり、向き直る。
「――フシュルヌム殿、ですね」
「ほお。知っておったのかい」
老人は、本当につまらなさそうな顔をした。
仙神フシュルヌム――ヘルマンド山に住む齢2000歳とも3000歳とも言われる仙人で、サオシュヤントの師でもある。イシュバーンの歴史そのものを背負う人物であり、人知の遠く及ばぬ魔力をも有していた。
「数々のドラゴンの血を吸い、刀身が錆びついちまっとるが、"破龍の剣"の威力――お気に召されたかのぉ」
フシュルヌムが言った。
「破龍の剣……」
ハスラムは、再び錆びついた剣を見つめた。
「もう、俗世のこととは関わらぬつもりだったのじゃが、そうも言うとれんような状況になってしまったようでのぉ」
「では、この一件に関しては……」
「おおかたは、知っておるつもりじゃ……」
そこまで言って、急にフシュルヌムの眼つきが険しくなった。
「困ったものだのぉ」
「まったくです」
ハスラムは、言って辺りを見回した。
ふたりの周囲に、十数頭のドラゴンが、次つぎと飛来しようとしていた。
「こんな連中、相手にしとったら、きりがないわ」
フシュルヌムは、そう言って、倒れているラズティークへ視線を移した。
「まあ、あのドラゴンとは、いずれ本当の決着をつける時が来るじゃろぉ。
それよりも――」
フシュルヌムは、ハスラムを振り返った。
「今は、やらねばならぬことがある。
そうじゃろぉ?」
「はい」
「おまえさんは、わしの力で城まで送り届けてやる。出立の準備でもしておけ。わしは、銀龍の元へ行って、奴を引っ張り出してくる」
銀龍とは、オヴィングストンの洞窟に棲みし古龍のことである。2年前、魔軍との決戦のおり、アトルシャンたちに真の目的を示唆したドラゴンだ。
「銀龍の力を借りれば、サオシュヤントたちに追いつくのも2日とかかるまい。追いついちまえば、足どりを追うのもたやすいことだてのぉ」

「わかりました」
「――では、ゆくぞッ」
フシュルヌムは、どこから取り出したのか、知らぬ間に右手に握られた杖を天に振りかざすと、呪文を唱え始めた。

## ―フーリエの娘―

陽が中天にさしかかろうとしていた。
濃い緑色をした葉が、照りつける陽光を反射して、白く輝いている。
熱帯樹の密林であった。
その森の中をひとりの少女が歩いている。
人の歩む道ではない。
堆積した落ち葉が踏み固められただけの獣道である。
そのどこへ続くとも知れない道なき道を、少女は歩いてゆこうとしていた。
年端のいかない幼い顔立ちをしている。
褐色の肌をした黒髪の少女だった。

その土地の部族、フーリエの娘――。
カーニャである。
木の葉が、風に吹かれ舞い落ちていく。その中をカーニャは歩いている。
その、ひらひらと表裏を入れかえながら落ちていく木の葉のように、カーニャの心は揺れ動いていた。
半月前――。
カーニャの村が、突然、何者かに襲われた。
黒い布衣に身を包んだ集団と、それを指揮する魔女の姿が、忌まわしい記憶として、彼女の脳裏に焼き付いている。
それは、死祭ギューバルに命じられた邪神ウォーマの凶徒たちと魔女ミ・ラーミスであった。カーニャはその名を、彼女を逃がしてくれた祖父から別れる際に聞いた。
嫌がる彼女を、祖父は追い立てるようにして、むりやり逃がした。
カーニャは、泣きながら必死に走った。
その後、村人たちがどうなってしまったのかはわからない。



きっと、殺されてしまったに違いない。
カーニャは、そう思っていた。
それから6日経って、カリ河の下流、タムタムの町にたどり着いた。
カーニャはそこで、傭兵を雇うことを思いついた。
復讐のためである。
フーリエの村人たちの、そして、彼女の祖父の敵を討とうとしたのだ。
だが、カーニャのような子供の言うことを、まともに聞いてくれるような傭兵がそうそういるわけもなく、彼女が絶望しかけていた頃、アトルシャンたちと出会った。
それが、１週間ほど前のことである。
出会った当初、なめられてはいけないと必死に突っ張るカーニャを、アトルシャンたちは優しく見守っているようだった。
それに応えるように、カーニャはしだいに打ち解け、ぽつりぽつりと話すようになり始めていた。
ところが、3日前。
敵のひとりである魔女ミ・ラーミスが、彼女の前に現れたのだ。
魔女は告げた。
すべては、オストラコンの敵であるアトルシャンたちを誘き出すため、フーリエの村を襲い、カーニャをわざと逃がしてやったのだと……。
彼女の村の人たちは、何の罪もなく殺されたのだ。
何十人もの村人たちが。
アトルシャンたちのせいで。
しかも、捕らえられ、枷をはめられた彼女の祖父の姿を、目のあたりに見せつけられた。
カーニャは、アトルシャンたちを恨んだ。
何もかも、全部、あいつらが悪いんだ――。
そう思い込んだ。
思い込むことで、混乱する心を、叫びたくなる気持ちを、抑えようとした。
「……私ひとりで行く。あんたたちは、ついてこないで！」
そう言って、カーニャは、歩き出した。
ひとりで行ってどうするのか。
わからない。
わからないが、行くしかない。
ただ、アトルシャンたちとは一緒にいたくなかった。いられるわけがなかった。
カーニャは、追ってきたアトルシャンたちを森の中に入ってまいた。
この森で育った彼女にとって、それは造作もないことであった。
それから、まる2日――。
カーニャは、ひとり、プシュカラの遺跡を目指し歩いていた。
行ってどうにかなると思っているわけではない。行けば、おそらく殺されるだろうということもわかっていた。
わかっていてなお、それでも行くしかない、それ以外に術を持たない自分がそこにあった。
カーニャは歩いていく。
だが、彼女は気がついていなかった。
彼女が歩いていく道の先、木々の陰が濃く落ちた茂みの奥に、深くわだかまる瘴気の存在に……。

## ―邪神獣ベスヴェル―

そこは、完全なる闇の空間であった。
松明の灯が、いくらも届かぬうちに闇に呑み込まれてしまう。
深く凝縮された闇がそこにあった。
プシュカラの遺跡の地下――。
そこは、隠されし祭壇の間であった。
その闇の奥、いくばくも離れないところに、横に並ぶ形にふたつの炎が灯る。
吊るされた青銅の盆の中に満たされた油が燃え上がり、炎を形づくる。
そのふたつの炎の中央、赤々と照らし出された１体の神像の正面に、ひとりの女が立っていた。
その女の肩が、小刻みに震えている。
なにか息でも詰まらせたような、そんな震えかただった。
と、見る間にその震えの振幅が大きくなっていき、冷たい、聞く者の心臓を凍りつかせるような笑い声が、暗闇に反響した。
「く――ッ、くッくッくッ……やっと来たね」
その女が言った。
笑い声にも増して、冷たい声音だった。
「さあ、入っておいで。おまえたちの歓迎の準備は、もうすっかり整っているんだよ」
女は、大きく腕を振り上げると、緋色のガウンを翻し、振り返った。
長い銀の髪、透き通るほど青白い肌、血で染めたような赤い唇――。
氷のように冷えきった笑みを浮かべるその女こそ、魔女ミ・ラーミスだった。
その正面、闇の間につながる鉄の扉が大きく開かれていた。
そこに3つの影が立っている。
その影が魔女の声に応えるように、闇の間へと足を踏み出した。
祭壇へ近づくにしたがって、全身が炎に照らし出されてくる。
アトルシャン、サオシュヤント、そして、タムリンの3人であった。
「くくくッ、わかるかい？　この私の喜びがッ。いや、わかるまい。わかってたまるものかッ!!　私は、この瞬間だけを待って……待って、待って、待って、生きてきたんだからねえッ」
魔女が言った。
「カーニャはどうしたッ!!」
アトルシャンが叫んだ。
「ここへ、来ているはずだ！」
「慌てるんじゃないよ」



魔女の顔から笑みが消えていた。

「おまえたちが、私に指図できるような立場でないことを、いま教えてやる——」

ばしゅっ。

ミ・ラーミスが、ガウンの裾を握ったまま、右手を勢いよく横へ突き出した。

手の差し出された方向、アトルシャンたちの左の壁に炎が灯る。

その壁ぎわに、老人が磔にされていた。

カーニャの祖父だ。

そして、その老人の胸に、何者かが短剣を押し当てていた。

全身を黒ずくめの布衣に包み、頭からは頭巾を被っている。

アトルシャンたちは、それを眼にした時、背筋の凍る思いがした。

布衣に身を包んだ者の左手がゆっくりと上がっていき、その頭巾を取った。

「カーニャ——!!」

タムリンの叫び声が響きわたった。

「おっと、へたに動くんじゃないよ」

ミ・ラーミスの顔に、再びあの笑みが戻っていた。

「あの短剣は、そりゃあ簡単なくらいに、あの年寄りの胸に潜り込むんだからね」

「貴様ぁッ！　カーニャに何をしたッ!!」

アトルシャンが叫んだ。

「くッ、くくくくくッ。どうやら、気に入ってもらえたようだねぇ。なあに、そんな大したことじゃない——。ちょいと、ウォーマ神の洗礼ってやつを受けてもらったのさ」

「なにいッ!?」

「くくッ、慌てるんじゃない。こんなもので驚いてもらっちゃ困るよ。これは、ほんの余興にすぎないことなんだからね」

魔女のうれしそうな声が闇の間に響きわたる。

「さあて、本番を迎える前に……。飛び道具を持ってられちゃ、面倒なんでね。サオシュヤント、あんたの持っている弓を出しな」

「ばかな……」

「ほら、さっさとするんだよ。あの年寄りがどうなってもいいのかい？」

サオシュヤントは、神弓と呼ばれる伝説の弓を取り出し、祭壇に向けて放った。

カラン。

弓は、一度弾んで、魔女の足元まで床石を滑った。

「いい子だ……。じゃあ、そろそろおまえたちのために用意してやった邪神ウォーマの力を見せてやろう」

魔女はそう言うと、1本の枯れ枝をアトルシャンたちの手前に放り投げた。

サオシュヤントの投げた弓と入れかわるようにして、その枯れ枝が両者の中間に投げ出される。

同時に、ミ・ラーミスは不気味な呪文を唱え始めた。

それは、アトルシャンたちが今までに聞いたどの呪文にも当てはまらない、まったく未知のものであった。

次の瞬間、闇よりも黒い霧が、枝を包んだ。

青白い放電が飛び散る中、その霧が膨張を始める。

どこまでも留まることなく広がり続けるその黒い霧に、アトルシャンは、剣に手をかけたまま、後ずさりした。

霧が、ゆるゆると形をとり始め、その実体を現す。

ごつごつとした鱗に覆われた足から伸びる無数の触手。腕は、肘から3本に分かれ、それぞれに1本ずつの巨大な爪。背中からは、太くて長い角が8本が生えている。

首はない。

青い眼光を放つ悪鬼の顔が、胸板にめり込んでいた。

「さあ、戦うんだよッ。

そして、自分たちの無力を思い知るがいい。

これが、神の力——。

邪神ウォーマの護神獣ベスヴェルさッ!!」

（つづく）

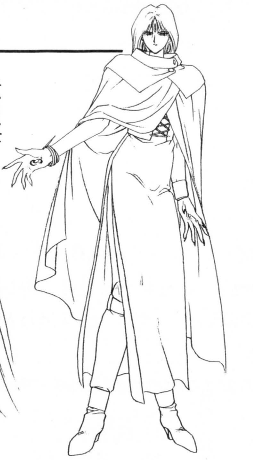


# Ga-Ryu資料編

今回、増ページということで、ひさびさに新設定資料を公開！気に入ったキャラは、どんどんイラストにして牙龍倶楽部まで送ってね。意見や感想などのおたよりもよろしく！

## ミ・ラーミス

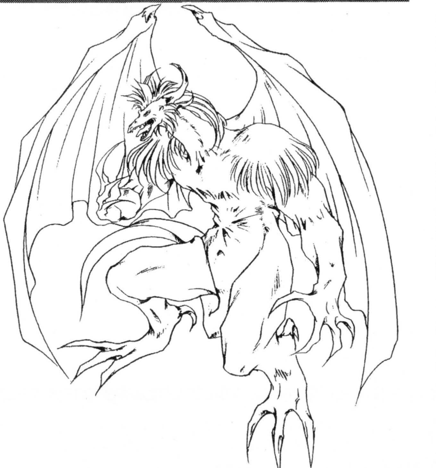
オストラコンにその身と心のすべてを捧げた女。邪神ウォーマの力を利用しオストラコンの復活を企む。

## ラズティーク

鳳龍エスターに仕える龍族の戦士。ハスラムの宿敵として何度となく現れ、その行く手を阻む。接近戦に強い。





## エスター



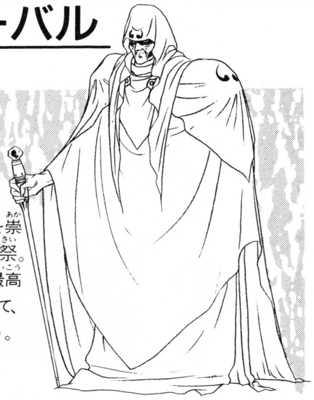
龍神ラガースを祭り上げ、信仰の力によって龍族の意志を統一。イシュバーンの覇権を狙う龍族の長。

## フシュルヌム



齢3000年と言われるヘルマンド山の仙人。イシュバーンの歴史を背負う人物であり、サオシュヤントの師でもある。

## ギューバル



邪神ウォーマを崇める邪神教の死祭。ウォーマへの最高のいけにえとして、タムリンを狙う。

メディアミクスインフォメーション
# MEDIAMIX INFORMATION

## 「第31回　日本SF大会」参加者募集中！

| | |
|---|---|
| 資料請求先 | 〒211　川崎市中原区今井上町37-1<br>ニックハイム607　ハマコン事務局<br>TEL 044-733-4291<br>FAX 044-733-3603<br>＊72円切手を同封してください。 |
| 開催スケジュール | 場所：パシフィコ横浜(JR桜木町駅徒歩10分)<br>日時：1992年8月21日(金)～23日(日)<br>参加費：(92年3月末日までにお申し込みの場合)<br>●一般　1万8千円　●中高生　1万4千円<br>●小学生　1万円　●予備登録　5千円 |

日本のSFファンにとって最大のイベント「日本SF大会」が、今年は横浜で開催されることになった。この大会は、30年前から開催されている伝統あるイベント。よくSF小説の帯などに見かける「星雲賞」という賞も毎年、この大会の参加者による投票で選ばれているんだ。この催しに加え、講演会や議論を行う硬派なものから、コスプレ大会や人間ロールプレイングゲームなどのぶっとんだものまで、大小10種類以上のブースが設けられるぞ。

大会のゲストはSF作家の矢野徹氏や豊田有恒氏、マンガ家の永井豪氏、歌手の谷山浩子さんなど、多彩な顔ぶれ。参加希望者は、右のデータを参考にしよう。

## 「ヒューマンクリエイティブスクール」合同会社説明会開催

同スクールは12月上旬、今期卒業生のために、業界初の合同会社説明会を開催。この説明会には、タイトーやニチブツなど、ソフトメーカー11社が参加。各ブースで生徒に自社の説明を行ったのだ。

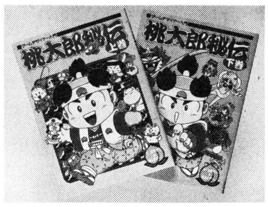
また、来期より同校で講師を務める金子満氏の講演会も行われた。



⬆CG界でトップクラスの技術を持つ金子満氏は、同校の講師を務める予定。

## ゲーム作りの秘伝公開コミック「桃太郎秘伝(上)(下)」

『桃太郎』シリーズの生みの親、さくまあきら氏と桃太郎チームが、自らデザインのノウハウをコミック化。それがこの2冊。メッセージの書き方から戦闘ルーチンの作り方まで、ためになる情報が満載されている。デザイナーを目指す人には必見の本だぞ。

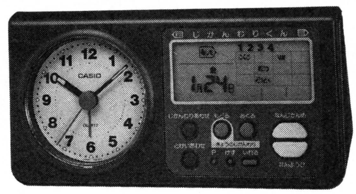


⬆みのり書房より発売中。上下巻ともに定価￥650（税込）。

## 時間割が記憶できる卓上時計「じかんわりくん」

カシオから学校の時間割を記憶させることができる卓上時計「じかんわりくん」が発売された。これで遅刻しそうなときでも、安心して科目の確認ができるね。

ただし、用意されているデータは小学生用のものなので、注意。



⬅カシオ計算機より発売中。定価￥7,000（税抜）。

## ナムコのX'masイベント大盛況！

本誌1月号で紹介したナムコ主催の「'91ラジアメ・ナムコ　チャリティーX'masパーティ」が、12月15日に開催された。今回はゲストに、TVでおなじみのルー大柴氏を迎え、すさまじい盛り上がりを見せたのだ。

また、恒例のチャリティーイベントも、大盛況。

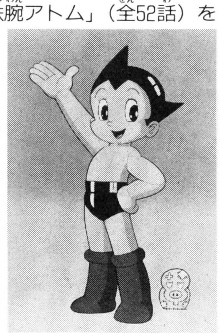
次回のイベントも楽しみにしてね！


⬆ルーの毒舌がうなりまくったトークショー。

## 「鉄腕アトム・新世紀ボックス」LDセット発売

1980年～81年にかけて、日本テレビで放映されたTV版「鉄腕アトム」（全52話）を完全収録した13枚組LD「鉄腕アトム・新世紀ボックス」が発売される。

この商品は1万セットの限定発売品。発売日は1992年5月23日、定価￥78,000（税込）の予定。買うなら今がチャンス！


⬆バンダイメディア事業部より発売予定。

## パソコンソフト攻略本「ドラゴンウォーズハンドブック」

シナリオの自由度が高く、隠れた名作として、RPGファンの間で評判になっているスタークラフトのパソコンゲーム『ドラゴンウォーズ』を徹底攻略した本が発売された。もしゲームが好きな人なら、読むだけでも楽しめるぞ。

表紙イラストは、本誌でコミック「ロードス島戦記」を連載中の山田章博氏。



⬆BNNより発売中。定価￥1,800（税込）。

# GAME MUSIC おっかけ最前線 第32回

**寒いぜ寒いぜ、寒くて死ぬぜぇ～!! フトンから出るのがツライ朝は、熱いGMを聴いて気合を入れろッ!!**

## METAL BLACK

ポニーキャニオン／発売中／¥1,500(税込)

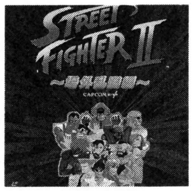
名作『ガンフロンティア』の続編ともいわれている超燃えSTG『メタルブラック』が、G.S.M.1500シリーズに早くも登場！ 有機的であり、それでいて無機的な世界観にマッチした、雰囲気たっぷりのGMを完全収録！ ZUNTATAファンは要チェックだ。




## LD STREET FIGHTER II 場外乱闘編

ポニーキャニオン／発売中／¥5,800(税込)

すでに発売されている同名のビデオのLD版。このLD、『ストII』の対戦プレイが死ぬほど好きな人にはまさに必見のシロモノ。技と技がぶつかり合う熱い対戦シーンや各キャラのプロフィールが収録されている。




## 「クミコ／シィル／舞子のラブ・パニック」♡レコーディングレポート

アリスソフトの超人気・美少女キャラ3人のプライベートの紹介やミニドラマ、ヴォーカル曲などを収録したイメージアルバムがポリスターから発売されるぞ。そこで、このレコーディングに参加した3人の声優さんにコメントをいただいたので、紹介しよう!! 「明るい舞子は演じやすい役でした」（舞子／半谷きみえ）。「一途なシィルを演じました。自分がランス様だと思って聴いてください」（シィル／国府マリ子）。「クミコはお嬢様的なキャラで好きです！」（クミコ／中村きみえ）。発売日を楽しみに待とう!!





⬆3人のソロと全員で歌う歌はファン必聴！ ドラマも楽しいぞ♪

## GM CD CT 発売リスト

| 発売日 | タイトル | 形態 | メーカー |
|---|---|---|---|
| 1/21 | METAL BLACK | CD | ポニーキャニオン |
| 1/21 | XEXEX | CD | キングレコード |
| 1/21 | スーパー・ダンジョン・マスター | CD | ビクター |
| 2/1 | 天外魔境II | CD | NECアベニュー |
| 2/21 | サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1991 | CD | ポニーキャニオン |
| 2/21 | OUT RUN／SEGA S.S.T. | CD | ポニーキャニオン |
| 2/21 | パーフェクト・セレクション・ツインビー | CD | キングレコード |
| 2/21 | ファルコムNANBAコレクション | CD | キングレコード |
| 2/21 | ソウルブレイダー | CD | アポロン |
| 2/25 | アリスソフト美少女大集合 ～クミコ／シィル／舞子の??ワールド～ | CD | ポリスター |
| 3/25 | F-ZERO | CD | 徳間ジャパン |

## コンサート情報

2月23日(日)、東京NHKホールにて「ゲーム音楽ファンタジー」というコンサートが催される。内容の問い合わせは、☎03-5458-1521「NHKプロモーション」まで。チケットの申し込みは下記のチケットガイドにて。

## おたより募集

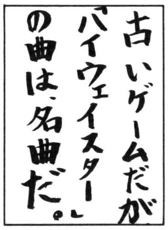
ハイ、GMファンの、GMファンによる、GMファンのための当コーナーでは、GMファンのみなさまからのおたよりを待っています。バンバン送ってくださいネ。

## おたよりGo!Go!

さぁ～、'92年もハリキってまいりましょう、おたよりGO！GO！「冬のコミケでまたCDが出たそうですが!?」（東京都 KENくん）ハイ、どうやら出たようですねぇ。次号で紹介できるかも!?




⬅福島県 中島虎龍さん 南方系のノリが最高だよね。




➡広島県 TOMさん 思い出のゲーム……。




⬆岡山県 小玉旺一くん 3曲目が熱いッス(笑)。

## 今、GMが熱いっ!

GMがTVのBGMにも使用されているのを、知っているかな？ 『ドラセイ』4面のアレンジバージョンは、「プロ野球珍プレー好プレー」のバックに流れていたし、『パロディウスだ！』は、某幼児向け番組に使われていたぞ。でも、極めつけは、「交響詩グラディウスIII」。これは、なんと競馬中継のBGMに使用されたのだ。GMファンは、TVも要チェックだぞ!!

## GMあらかるると 第27回

少し前のゲームになるけど、NMKの『雷龍』が今月のオススメGM。曲数自体は極めて少ないけど、どの曲も超激しいノリで、いかにも「超ムズSTG」といった感じなんだけど、特に聴いてほしいのは偶数面の曲。メタル調の熱い曲で、1ループあたり約3分と、聴き応えも十分なんだ。早くCDで出てほしいなあ……。

「ゲーム音楽ファンタジー」チケット申し込み先／チケットぴあ（03-5237-9999）、丸井チケットぴあ（03-5385-9999）、チケットセゾン（03-5990-9999）

お便りのあて先／〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部「GM」係

# THE ROAD OF MASTER UP!




植山幹郎の
**新ゲームデザイナー養成講座**
実践編

# マスターアップへの道

**4回にわたって繰り広げられた誌上企画会議もとりあえず一段落。で、今回はそのまとめと反省だ。さらに企画書から一歩突っ込んだ仕様書作りの話もある。将来、プロを目指そうという人は心して読むべし。**

第9回

## 誌上企画会議のまとめと総評




植山幹郎
ゲームディレクター
㈱ハドソン技術本部
プロジェクト推進課
課長


### 子どものころに見たゴジラ映画が本当に怖かった理由

ゴジラが誕生して38年、今回の作品で18作目になります。日本独自のヌイグルミ怪獣の大御所、世界に誇る職人芸の特撮映画『ゴジラ』。読者のみなさんにとっては、多くの怪獣映画の中の1本だと思います。しかし、1作目の『ゴジラ』を劇場で見た私には特別の感情があります。当時、まだ小学校に入る前の私には本当に恐ろしい怪獣でした。映画の後半近くまで全貌を見せずに、部分的な情報しか出さない演出の巧みさもありますが、初めてゴジラを見たときには、全身に戦慄が走ったのを今でもはっきり覚えています。

なぜそれほどまでに恐怖心を持ったのかというと、それはおそらく当時の社会情勢が大きく影響していたと思っています。まず原爆による日本の敗戦があり、その原爆によって受けた被害者の情報が、子どもの私にも生々しく伝わっていました。それは悲惨なもので、被爆した胎児のホルマリン漬けの映像はいまだに忘れられません。また、その後の南太平洋上の水爆実験や、その実験で被爆した日本漁船のニュースなどが、次々と耳に飛び込んできます。

このような時期に誕生したゴジラは、まさに核兵器を擬人化（?）したものでした。ですから、水爆怪獣ゴジラが登場すると核兵器による被害の状況が頭をよぎり、さらに恐怖心を増長させていたのではないかと思っています。ぜひみなさんも一度機会を作り、反核映画として1作目の『ゴジラ』を、ジックリ腰を据えて観賞してみてください。

さて、1回目の誌上企画会議も終わり、一段落したところで総評を行います。たくさんの力作の応募、本当にありがとうございました。隅から隅まで残らず拝見しました。ハガキ1枚の方から、便箋やレポート用紙に10枚もの方までさまざまでした。気合を入れて企画書を目指して書いていてくれた方々は、さぞかしたいへんだったことと思います。

しかし私は、文中で失礼ながら、それらすべてを企画書モドキなどと書いてしまいまし

 イラスト／冨士宏　似顔絵／中野豪

た。別段、悪意があってこのような表現を使ったわけではありません。いちおう、必要なものはそろっているのに惜しい、というくらいの意味でそう書いたのです。たくさんの説明文と、これまたたくさんの絵が別紙に描かれたものがほとんどで、たしかに絵を多用していることには変わりありませんが、もう少し企画書の意味を考えてほしいと思います。

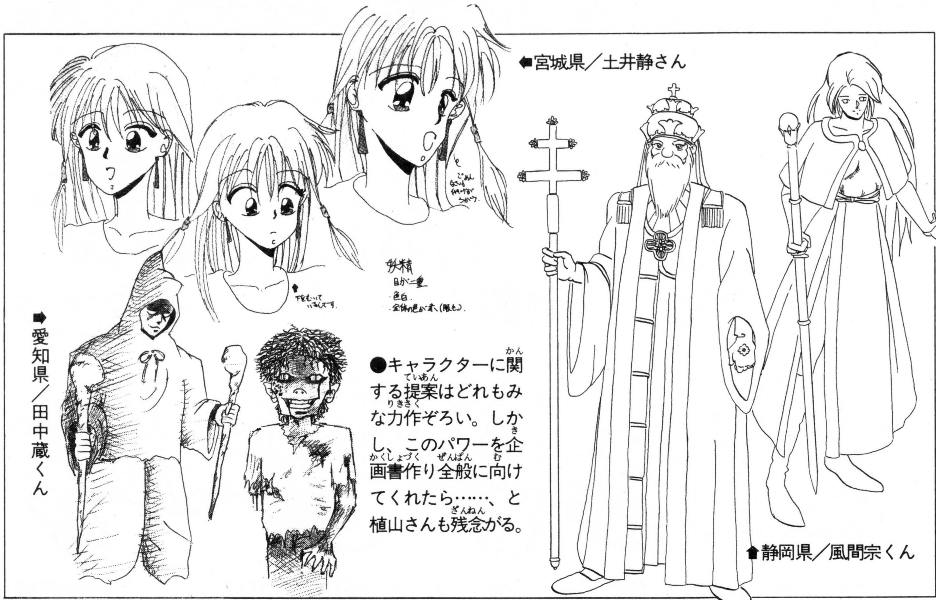
## 企画書作りで一番重要なポイントについて考えてみたい

企画書は自分が考えているものを客観的に他人に見せるものです。十分過ぎる説明文よりも、わかりやすい絵と、簡潔な説明文で表現したほうがいいのです。とくに画面レイアウトは重要なポイントですから、自分のイメージしているものを的確に伝えるようキチンと描いていただきたい。みなさんの応募作では、この部分が全般に弱かったですね。

たとえば、フィールドマップはこんな感じとか、アイテムショップでの画面レイアウトはこんな風とか、その他のイベント関係の画面も描かなければいけません。そうすれば、だれでもかんたんにどんなゲームになるかが理解しやすくなるはずです。自分にとってわかりきったことでも、他人にはわからないことはたくさんあります。自分の頭の中にあるゲームを、いかに簡潔にわかりやすく伝えるかを常に考えて描くことが重要なのです。

このような点での情報不足が目立った反面、各キャラクターに関しては、むしろ情報過多の傾向が見られました。多くの方が立派な絵をたくさん描いてくださいました。これらの絵はドット絵を描くためのイメージ画だと思うのですが、これにそれほど力を入れる必要はないのです。各キャラクターに思い入れがあるのはわかるのですが、実際にそれがゲーム画面中にどれだけ生かされるかは難しいところでしょう。そのパワーを、ぜひとも企画書作り全般に広げてもらって、ゲーム自体を理解させることに使ったら、すばらしい企画書ができあがることと思います。

余談ですが、キャラクターの性格や特徴を書くときは、移動スピードがどれだけ速いとか、体力がこんなにあるとか、攻撃力がこんなにすごいとか、魔法でこんなことができるといったことを書いてください。まちがっても、優しいやつだとか、変わった魔法を使えるやつなんていう説明はダメです。もし優しいやつにするのなら、それを画面上でどう表現するのか、魔法も画面上でどうなるのかを説明しなければいけません。他人がその絵や説明を見て、面白そうなゲームだとか、楽しそうなゲームだと認識して興味を示してくれるようにしなければなりません。自分の頭の中にあるゲームアイデアのエキスを、できるだけかんたんに紙に書いてまとめる。これが企画書の使命なのです。




●キャラクターに関する提案はどれもみな力作ぞろい。しかし、このパワーを企画書作り全般に向けてくれたら……、と植山さんも残念がる。

## 企画書から仕様書へ。さらに説明と指示は具体的になる

さて、今度は企画書からさらに一歩進んで仕様書の話をしましょう。なぜこの場で仕様書の話までするかといいますと、みなさんから送られてきたものの中には、もう少し詳しく書くと仕様書になるものがけっこうありました。もちろん、書いた人たちはそんなこと意識していなかったと思いますが。で、ついでといっては何ですが、この機会に説明しておくのも悪くないと思ったわけです。

仕様書とは、現場の人間に対して、具体的な作業を紙に書いて指示するためのものです。ゲームソフトを作るときには、必要なメンバーをそろえてチームを編成します。これを通常プロジェクトチームと呼びます。このプロジェクトチームの中で、メインのプログラマーがゲームデザインを行う場合は、さまざまな指示も口頭ですませることもあります。しかし、世の中は分業化が進んでいますので、たいていはプロジェクト内にゲームデザイナーが加わるようになっています。このゲームデザイナーが仕様書を使って、プロジェクト内のすべての人間に、自分の考えていることを伝えるわけです。ですから、表現があいまいではダメなのです。たとえば、キャラクターの動きにしても、各方向ごとにアニメーションは何パターン使うのか、そのアニメパターンを変える時間はどれくらいか、移動するときは60分の1秒で何ドット移動するかなど、ゲーム中のすべての事項を細かく決めなければなりません。

その決まった事項を紙に書きます。グラフィックデザイナーには画風、色調、色数、容量を指定して、必要なだけ絵を描いてもらうために指示を出します。言葉だけですむのなら、リアルタッチで暖色系の色を基調にして、8色くらいで2バンク使ってフィールドマップのBGを描いてください、というだけのことなんですが、実際は全体マップを決めて、それに基づいた細部の地形を1枚ずつ紙に描きます。また、それらのデータをどのようなかたちで持つかなど、すべて紙に書いて指示を出すのです。プログラマーに対しては、フローチャートをはじめ、60分の1秒で何ドットどの方向に移動するとか、本当に細かいところまで紙に書いて指示します。もちろん、言葉でもフォローしますが、ほとんどが紙に書かれたことで理解できるようにします。

ですから、1本のゲームができあがるころには、この仕様書の枚数は200枚や300枚にもなってしまいます。考えただけでも面倒くさそうですが、実際にも大変な手間と時間がかかる作業です。しかし、この仕様書作りがゲームデザイナーの日常の仕事なのです。プロを目指される方は、このことを十分に認識しておいてください。

さて、次回からは何か例を挙げて、アイデアを紙に落として、仕様書を作る話をしたいと思います。お楽しみに!!

あなたのアイデアや意見、質問などをお寄せください。あて先 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部 ゲームデザイナー講座係

●このコーナー特製のオリジナルグッズを製作中だよ。完成しだい、本誌に掲載された方にはプレゼントするから楽しみに待っててね。

◆◆◆◆◆読者のみんなと私たちで作る手作り読者コーナー!! ◆◆◆◆◆

# ごひいきネットワーク




スキーシーズンまっただなか！　白馬にしようか、志賀に行こうか、あ～でもでも、バイトに勉強にクラブにと毎日毎日忙しい私たち…。これが充実ってヤツですか？　それにしては悲しいなぁ。みんなぁ、応援してねっ♥

## なんてったってRPG!! RPGファンクラブ

みんな～『モンビット』『モンビット』『モンビット』だよ～。みんなはプレイしたことがあるかな？　こりゃ～もう最高だよ。何がかって？　それは竜が育っていくところがも～最高。どんどん強くなるし、ベビードラゴンから、チャイルドドラゴンに進化したときは、親心を感じるよ！　それに僕がこのソフトを買った理由はもうひとつ！　それは井上麻美ちゃんのファンだから。僕は、麻美ちゃんのCDも欲しいし、『モンビット』も欲しい。迷いに迷った。友人にそのことを話してみると、「バカだな～。んなもん決まってんじゃんよ～。『モンビット』を買え！」と言った。僕は「じゃあ、麻美ちゃんのCDはどうすんのさ。ふたつも買うお金ないよ」。そしたら友人は「本当に何も知らないな～。『モンビット』のエンディングの歌は、井上麻美ちゃんの曲だぜ～」。僕の心はその一言で決まった。さっそく、おもちゃ屋へ走った。あぶなく最後からふたつ目だった。クリアしたときはうれしかった。井上麻美ちゃんのCDを買ったも同然！　ラッキー！　『モンビット』をまだ手に入れてないキミ、このページ読むのもいいけど『モンビット』買えよ！　（神奈川県・KG9）

江理子(以下㊐)　一石二鳥ってヤツだね。よかったよかった。KG9くんには、IDナンバーとしてSK0091を贈呈。




☗大阪府・楓丸　目つきと腰つきが何とも色っぽい！　絵も上手！　IDはYM0106。

僕はRPGが大好きで、今一番期待しているのが、『モンスターメーカー』です。カードゲームもほとんど持ってるし、ゲームボーイでこれがでることを知ってゲームボーイも買いました。そして今度、PCエンジンからもでることを知って、うれしくてうれしくて、夜も眠れません。なぜ、こんなに『モンスターメーカー』が好きかというと、何といってもキャラがかわいい。それに今度のは、8人までプレイができるそうじゃありませんか。涙がでるほどうれしいです。それに、合体させて自分のオリジナルのモンスターが作れてしまう。こんなすごいことはありません。

（愛知県・宮下匡史）

㊐　キャラは本当にかわいいよね。PCのはビジュアルシーンがかなりいいみたいだから期待しましょ！　宮下くんにはAM0092を！




イラスト／パディ小暮

ずっと（私の行く店では）売り切れていた『ソル・ビアンカ』がやっと買えた。で、さっそくプレイしてみたら、あぁおもしろい！　ファンタジー物ばかり遊んでた私には、新鮮な感じがしました。武器に銃があり防具もカモフラスーツとかバンダナとか変わったものがあって、雰囲気がとてもよいゲームだと思います。ファンタジーに飽きたら『ソル・ビアンカ』をプレイしてみてください。絶対ハマるよ！

（東京都・聖良・NM0065）

(江)　ちょっと古いゲームなんだけど、一風変わってておもしろそうね。私もやってみようかな～。2回目の登場に500MACを贈呈！



⬆岐阜県・夢信時　『サイメビ』のゲームはホント楽しみよね。HY0107。

今イチ推しのゲームを教えてあげましょう。そう、それは『サイレントメビウス』です。角川メディア・オフィスから発売されるようですが、なんてったって、あの麻宮騎亜先生が制作に加わるそうです。角川メディア・オフィスの実力は、まだわからないけど、(勝)に載っていたビジュアルを見れば、一目瞭然！　これはきっと超大作になるでしょう。剣皇グロポリさん、一緒に応援しましょう。

（愛知県・シャカガキ太郎）

(江)　角川メディア・オフィスの実力は心配しなくても大丈夫。なんてったって(勝)PCを作ってるトコだもの!?　IDはTH0093です♥

## あの子が一番!? キャラクタ追っかけ隊

何でもいいからドラゴン！　最高だぜ!!　『モンビット』のドラゴン！　『ドラスレ』のドラゴン！　『コリューン』のかわいいドラゴン！　『ドラゴンセイバー』のカッチョいいドラゴン！　『モンスターメーカー』のドラゴン！　『どらごんEGG！』のドラゴン！　『ラ・ヴァルー』のオープニングのドラゴン！　『アドベンチャーアイランド』のメカドラゴン、マミードラゴンほか3匹！「越後の竜」！　ん？　これはもしかして人間!?　とにかくドラゴンは最高!!!　ドラゴンがいれば空が飛べるし、炎も利用できる！　が……しかしなんてったってカッチョいい!!　売ってたら絶対買う！　何千万だしてもいいぜ!!（本当は持ってましぇ～ん！）個人的には『モンビット』のドラゴンが好き!!!

（東京都・MONBIT）

望美（以下(望)）　ドラゴンは絶対売ってないと思うよ。でも、ファンタジーには欠かせないドラゴン、あたしも好き！　YU0094を。

僕はやっぱり『源平討魔伝』の景清、この人しかいないですよ。アドルや桃太郎はいい。たしかにいいけど、かわいすぎる。すこしオカルトっぽくて、シブイほうがいい。そして、お面のような顔もかっこいいじゃないですか。そのほかにも「ホーホホホ」とでてくる義経、「さらばじゃ」と言って消える弁慶。個性豊かなキャラクターばかり。だけどやっぱり景清だな。

（北海道・根性）

(望)　歌舞伎調のあの顔は、一度見たら忘れられない。そうよね。かわいいばっかじゃダメよねぇ～。根性くんにはHM0095をあげる！

『殺人倶楽部』のJ.B.ハロルド…。俺はあんなにダンディーじゃねぇが、まねして気どってもバチは当たるまい。パソコン版同様、背広をまとって、煙草に火をつけ、たまにグラスを傾け、バーボンを口に含んでディスプレイを見つめる。当然、重要な証言などを忘れないよう、手元にメモを置いて…。

『J.B.』シリーズはたかだか1／5世紀程度しか生きていない俺に“大人の空気”を味わわせてくれる（通算して30回以上プレイし直している）。ぜひともパソコン版の『マンハッタン・レクイエム』と『DCコネクション』もCD-ROM$^2$で楽しみたい。

（大阪府・天外騎士）



⬆埼玉県・土師西　憂いをふくんだ目もと、口もと。雰囲気でてる。AT0108。

(望)　ちょっとぉ～、気どりすぎなんじゃないのぉ！　（ちなみにこの文章にはいっさい手を加えてません）でも、ハマりきれるってのも一種の才能かも!?　IDはMI0096です。

いきなりですが、僕は『シュビビンマン』シリーズのキャピ子が一番好きです。僕の友達の中にも同じようなヤツがいて、前に(勝)に載っていたキャピ子の水着姿の画面写真を見て、かなり喜んでいました。そいつはスーパーROM$^2$を買う予定ですが、はっきりいって『シュビ3』のために買うようなものです（実をいうと僕もそうですが～）。とにかく僕たちは、それだけキャピ子のファンなわけです。自分のことをあまり書いていませんが、誰が何といおうと、絶対にキャピ子が好きです。

（愛媛県・NAKA）

(望)　『シュビ』シリーズは、キャラがコミカルでかわゆいよね。『3』ではキャピ子たちが大きくなるんだって。楽しみ♥　KN0097。


➡東京都・春日井猫美　エレナらしさがとてもうまく表現できてるね。YM0109を。

## だんぜん体力派!! スポーツゲーム愛好会

究極のスポーツといえば、みなさんは何を思い浮かべますか？　木下サンはきっとF1でしょうが、僕の思う究極のスポーツは「ゲートボール」です。かなり昔のゲームに『あっぱれゲートボール』がありました。この、年寄りじみて単純だと思われがちなスポーツは、かなり奥が深いのです。みなさんも『あっぱれゲートボール』を買ってみてはいかがでしょうか？

（東京都・てでん・YO0078）

(江)　う～ん、てでんくん、シブイっ！　でもこのゲームだったら、おじいちゃんやおばあちゃんと一緒に楽しめそうね。500MAC。



私は2年ほど前からF1の世界に興味を持ちそれにどっぷりとハマってしまい、今では『F1サーカス'91』に熱中している受験生です。ちなみに、一番好きなパイロットは、ゲルハルト＝ベルガーです。今回私がおたよりしたのは、㊎の誌上で『F1サーカス』のBEST LAPを競うコーナーを作ってほしいと思ったからです。全国の『F1サーカス』ユーザーの中には、仲間うちでいつもBEST LAPをたたきだし、自分は日本で一番速い男だ!! と思っている人がたくさんいるでしょう。名実ともに、日本一速い男（女）の座をかけて、全国の若きF1レーサーが、0.01秒を競うなんて、すばらしいじゃありませんか!! （やり方としては、やはり、BEST LAPの画面を写真に撮って送るというのが一番いいと思う）このコーナー実現のために、望美さん！ ひとつよろしくお願いします。(東京都・メロウ)



⬆東京都・佐藤卓海 うるるん目が望美そのもの。いい味でてる。TS0110。

㊐ なかなかおもしろそうな企画だよね。望美が聞いたら、絶対に乗り気になるだろうな。編集部の担当さんにぜひ提案してみましょう。メロウくんには、YS0098を贈呈！

## もぉどーにも狙い撃ち!? シューティング撃破同盟

この私、人生16年間で感動で泣いたことは3回。「ビルマの竪琴」「うる星やつら完結編」、そして『ヘルファイアーS』のエンディングである。かおるが敵の要塞に突っ込んでいくシーンは泣けたっ！ ユウの「お昼だっておごってあげるから！」というセリフが今でも心に残っている。あにきとふたりで、この『ヘルファイアーS』をクリアして、こんなすばらしいエンディングを見られるなんて、私はとにかく幸せだなーと思う今日このごろである。 (神奈川県・ビギナ・ギナ)

㊙ 何事も、感動するってステキだ。ちなみにあたしは、日本GPでセナがワールドチャンピオンを決めたとき泣きました。KK0099。

今まで数々のシューティングをやりこなしてきて、ちまたでは「シューティングの鬼」と呼ばれているオレだが（ウソ）、『ライザンバーII』を手に入れてからというもの、毎日がイライラの連続だ。はっきりいおう。あれはシューティングゲームの頂点に立ち、日本中のゲーマーをあざ笑うゲームだ。1面





から3面までは余裕でいけるのだが、4面がどーしてもクリアできん。あー腹立つ。やるたびに血圧が上がっちまう。だれかー、オレを助けてくれよーっ！ もう限界だ——っ!! "プチン"（オレはキレた）。

(山口県・バビョ〜ン)

㊙ このゲームはホントにクリアするのが難しいみたい。しか〜し！ それにあえてチャレンジするのが男たるもの！ SY0100を。

シューティングでしかもPCエンジンソフトといえば『スーパーダライアス』、これしかない。アーケード版が好きだっただけに楽しめた。いや、もしかしたらそれ以上かもしれない。"ZUNTATA"の曲は、みな好きだった。音も絵も、パワーアップのシステムも完ペキだと思う。マルチエンディングとマルチステージ、それに26体の巨大ボスというのも魅力だと思う。

(埼玉県・遊佐明夫)

㊙ そうそう、あの巨大ボス、手強いのよねー。あたしも苦労しました。これからも、このコーナー（ほかのコーナーでもいいけど）に、じゃんじゃんおたよりしてね♥ IDナンバーはAS0101です。





⬆神奈川県・CHORI うまい！ 構図もタッチもなかなかのもんね。DI0111です。

## あのスリルがたまんない!! アクションゲーム応援団

私はアクションゲームの天才です。先日『ヴァリスIV』をクリアしたし、パソコン版の『I』『II』『III』もクリアしました。さらに、あの『プリンス・オブ・ペルシャ』も、なんと12分でクリアできるようになったのだ（わははは)。しかし、私を超える超天才アクションゲーマーがいるかもしれない。そこで㊎さん、『プリンス～』の「スピード超速クリア大会」(仮称)というのを、誌上でやりませんか？ もちろん賞品つきで。まぁ、私の記録をぬりかえることのできる人物は、ざらにはいないでしょう（わははは)。





⬆大阪府・KING-SHOW 思わず、ぬりえをしたくなる。MT0112。

(石川県・があごいる)

㊐ ホントに12分でクリアできんの？ すご〜い。またまた楽しい企画の提案だけど、これはてっとり早く、このコーナーで呼びかけてみてはどーでしょう？ 読者のみなさ〜ん！ があごいるくんの記録にチャレンジしてみてはいかが？ IDはST0102でーす。

アクションといえば『スプラッターハウス』。この間、『スプラッターハウス』をしていて、あることを見つけました。それは十字キーの上を押すと、キャラが後ろを向いてた○しょんをしているように見えるのだ〜！（下品でごめんなさい！）あのおそろしい野郎が、た○しょんなんてするはずないと思うけど……。





⬆北海道・あまてらす 原作のマンガ、私たちもファンです。DK0113。

(広島県・水虫かたちゃん)

㊐ 人は（人じゃないか…）見かけによらないっていうし…（答えになってな〜い)。でも、話よりペンネームの方が気になってしまう私です。はい。IDナンバーはJM0103。

# レッツ コミュニケイト!! おたよりコーナー

**昨**年のクリスマスにCD-ROM²を買ってもらった。そして今年10月25日に、スーパーシステムカードを買って一段落ついた。しかし、10月30日、㊕PCを買ってさっそく読み始めると…なんと「PCエンジンLT電撃発表」などと書いてあった。また新機種かと思い文を読んだ。すると欲しくなってきた！　ゲッ、￥99,800！　目が点になった。今年のクリスマスに買ってもらおうかと考えた。しかし昨年も高いものを買ってもらったので無理だなと思った。はぁ、どうしても欲しい。僕がLTを手に入れるのはいつになるだろう…。最近の子供のオモチャは高いなぁ。しかし、僕は絶対買うぞー！　チキショー！　高すぎるぞッ！ はぁ、やっぱり一度頼んでみよーっと！望美さんと江理子さんも応援してくれ！

（東京都・MONBIT・YU0094）

望　そんな高価なもの、クリスマスに買ってもらおうなんて、あま〰〰いっ!!

江　何、興奮してんのよ。もしかして望美ったら、嫉妬してんのぉ!?　えっ、えっ!?

望　ち、ちゃうわい。そーゆーもんはね、こつこつお金ためて、自分で買ってこそ価値があるっていいたかっただけよ。

江　まぁ口だけね。ちなみにこれは'91年暮に届いたおたよりです。500MAC。

**編**集部のみなさん、初めまして。突然ですが「ごひいきネットワーク」のコーナーについて、少し不満がありますので直訴したいと思います。それはSLGコーナーがないことです。どうかSLGのコーナーを作ってください。もし作ってくれなかったら編集部に殴り込んで全員にパワーボムをおみまいしてやる〜!!　恐縮ですが、これを直訴の言葉とさせていただきます。

（大阪府・ゲララ）



↑東京都・春日井猫美・YM0109　う〜む、痛いトコをついたわね。500MAC。

江　殴り込みってていうのは激しすぎるわね。でも、SLGのコーナー作ってっていう意見、ほかにもたくさんきてるのよね。



↑茨城県・たまちゃん　読んだ読んだ。私たちもついついハマってしまった。JK0114。




望　そうそう。だから編集部でも検討してんの。でも、新しいコーナーができれば、なくなるコーナーもあるってこと、なんだよね。

江　まさに、弱肉強食ってヤツですか？　そうするとぉ、「アクションゲーム応援団」あたりが危ない。

望　えーっ!?　そんなぁ!!　やだ〜っ!!

江　現実は厳しくも冷たいのだ。ははははは。

望　アクション派諸君！　奮起するのだっ!!

江　ゲララくんのIDはMT0104で〜す。

**僕**は今まではずっと㊕SFCを買っていました。そして、友達は㊕PCを買っていたので、僕はいつもそれを見せてもらっていました。そしたら「ごひいきネットワーク」というコーナーができていたので見てみると、女の子が担当していたので、興味がわきました。それを見て、あっさり㊕SFCを買うのをやめて、㊕PCを買いだしました。学校に持っていくと、男子はなぜか、このコーナーを絶対見ます。もしかして、女の子に興味があって見てるのでは…？　あっ、それから㊕SFCを買うのをやめちゃったから、きくちゃんどんちゃんには女の子にひかれて㊕PCを選んだと伝えてください。（宮崎県・田村っち）

望　田村っち〜！　なんてよい子なのぉ〜！　もっともっと紹介して、このコーナーを宣伝しまくってちょうだ〜い!!　男の子が女の子に興味を持つのも、おおいに結構!!

江　でもこーゆーのってウレシイ♥　それに、女の子にも興味を持ってくれると、もっとウレシイ。IDナンバーはST0105。

**最**近ふと思ったのですが、おたよりコーナーの中に、毎月いろいろなことを応募するための課題を作ったらどうだろう。もちろん今まで通りの自由なおたよりもありで。一度この問題を検討してもらいたいものだ。

（岐阜県・剣皇グロボリ・KT0001）

望　いいかもね。こーゆーのって。

江　でも勝手にシステム変えちゃうことはできないもんね。担当さんに相談しないと。

望　でもでも、楽しそうだよぉ。「あなたの恐怖体験」とか「チャネリングを語る」とか「UFOを信じるか」とか…。ねぇ!?



↑滋賀県・ペンきち　実物以上の美形に描いてくれてありがとう。JI0115を。

江　もう、最近そればっかなんだから、望美ったら。ゲームに全然関係ないじゃない！

望　ま、まずは検討ね。500MAC。




※ハガキの文章は、掲載にあたって文意を変えない程度に加筆修正する場合があります。ご了承ください。


望美と江理子の
ごひいきダイアリー
2月
受験シーズンだもんね
ENGLISH DICTIONARY
こんにちは♡ えー、今私は望美の部屋に来ています
なにコレ ぜんぜんわかんねー
そろそろ受験シーズンですねェ
ハァ
ちょっとォ 私今勉強してんだからァ
なんなの横でごちゃごちゃ
勉強って… 私達まだ高一なのにィ? あそぼ~よ~
あそばないっ
受験生でなくたって私達には期末テストがあるでしょっ
フフン♪
とかいってェ 急に勉強始めた理由、知ってるヨォ~♪
むずかしーい数学問題集
あのねェ 望美はあこがれの先輩がK大受けるってきいたもんだからァー
あっ
バカァ
かぁ～
バラスチャ
いーなぁ共学はうるおいがあって…… フフ
期末の勉強だってば 江理子も少しはやりなよ
んなこといって私のファンが減ったらどーすんの
今のうちにがんばらなくっちゃ受験の時にどんだけ苦しむか…
私立女子校
らっく らく♡
だってうちはエスカレータ式だも~ん♡
のぞみちゃ~ん
PCの人が今度その先パイの写真見せろって言ってたよーォ♥
むし!
ばんっ
みんなっ 受験も期末もがんばろ~ねっ


スペシャル読み切り62P!
ネオゴシックロマン
王覇の鏡 前編
—トレイア都城攻略—
川口 敬
月刊コミックコンプ 2月号
絶賛発売中
定価390円(税込み) 角川書店
新次元体験!
7/18 公開決定!
劇場版アニメ第2弾 サイレントメビウス 麻宮騎亜
センターカラー 銀河戦国群雄伝ライ 真鍋譲治
OVA記念 巻頭カラー企画 宇宙英雄物語 伊東岳彦

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マル勝PCエンジン 編集部
「新作ソフトプレゼント③」係行

| | | |
|---|---|---|
| あなたの希望する賞品名は？ | | |
| PCエンジンを持っていますか？ | 1.持っている　2.持っていない | |
| CD-ROM²、スーパーカードまたはDUOを持っていますか？ 1～9のうち1つ選んでください。 | IBROM²を 1. 持っている 2. 買う予定がある(　月頃)<br>スーパーROM²を 3. 持っている 4. 買う予定がある(　月頃)<br>スーパーカードを 5. 持っている 6. 買う予定がある(　月頃)<br>DUOを 7. 持っている 8. 買う予定がある(　月頃) 9. 全ていらない | |
| P.171のなかでやってみたいゲームを2つ書いて下さい。 | | |
| 今まで発売されたPCエンジンのゲームのなかから、好きなものを1つ書いて下さい。 | | |

| | | |
|---|---|---|
| 住所 〒 | | |
| ☎　(　　) | 性別 | 男・女 |
| | 年齢・学年 | 歳　　年 |
| 氏名 | 職業<br>(学校名) | |

●応募方法は23ページを見てね。

〈キリトリ線〉

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。

| 記事名 | | 記事名 | |
|---|---|---|---|
| MARUKATSU電光石火 | 1 | 未来少年コナン | 15 |
| 〈特報〉源平討魔伝　巻ノ弐 | 2 | ライジング・サン | 16 |
| SUPER CD-ROM² TIMES | 3 | 裏技的達人 | 17 |
| 天外魔境Ⅱ大全 | 4 | ㊣桃太郎かわら版 | 18 |
| コミック／ファージアスの邪皇帝 | 5 | ソフトヒットチャート | 19 |
| コミック／ロードス島戦記 | 6 | 月刊アーケード専科 | 20 |
| 〈とじこみ特集〉コナミ道楽 | 7 | PC移植市況月報 | 21 |
| 小説／Ga-Ryu（牙龍） | 8 | お毒味チャート | 22 |
| ゲームデザイナー養成講座 | 9 | コミック／ヤコペッティの優雅な生活 | 23 |
| ごひいきネットワーク | 10 | コラム／白丘台女子高通信 | 24 |
| 独占ナマ情報!!　ロードス島戦記 | 11 | NEW SOFT TIMES | 25 |
| 改造町人シュビビンマン3 | 12 | コラム／ゲーム業界裏のウラ | 26 |
| ゲートオブサンダー | 13 | タイムスケジュール | 27 |
| BABEL | 14 | 〈付録〉㊣スーパーCD-ROM²第2号 | 28 |

●付録「㊣スーパーCD-ROM²第2号」のなかで、いちばん好きな（興味がある）ゲームを2つ書いてください。

●付録について、良かったところとつまらなかったところを具体的に書いてください（つまらなかったところは、もっとこうしてほしいという希望も書いてください）。

・良かったところ

・悪かったところ

●今後、ゲーム攻略法以外で、付録はどういう種類のものがほしいですか。以下のものから1つ選んでください。

1、ハード情報　2、ソフトカタログ　3、昔のゲームの裏技　4、RPGなどのQ&A集　5、コミック　6、小説　7、イラストポスター　8、オリジナルボードゲーム　9、その他（具体的に書いてください）

●PCMラジオ放送を知ってますか。

1、開始したら聴くつもり　2、いずれ聴きたい　3、聴くつもりはない　4、知らない

●上で1、2と答えた方、PCMラジオ放送を聴くとしたら、どの時間帯ですか。

1、早朝　2、午前中　3、午後　4、夕方　5、夜7〜9時　6、夜9〜12時　7、深夜

〈キリトリ線〉

郵便はがき

166-

料金受取人払

杉並局承認

750

差出有効期間
平成5年8月
1日まで

切手はいりません

（受取人）

東京都杉並局私書箱44号

（〒166　東京都杉並区成田東4-36-15）

日本視力回復協会

# 視力回復トレーニング講座

視力は直らないものとアキラメないで!!



A 316

見るだけでもタメになる案内書

**無料急送!!**

| | |
|---|---|
| 氏名 | フリガナ |
| 住所 | 〒　　都道府県 |
| TEL | 　　年令 |

超注目のRPGを追う!

独占ナマ情報!!

# ロードス島戦記

ハドソン／今夏発売予定／価格未定　RPG

## その5 フィールドマップ

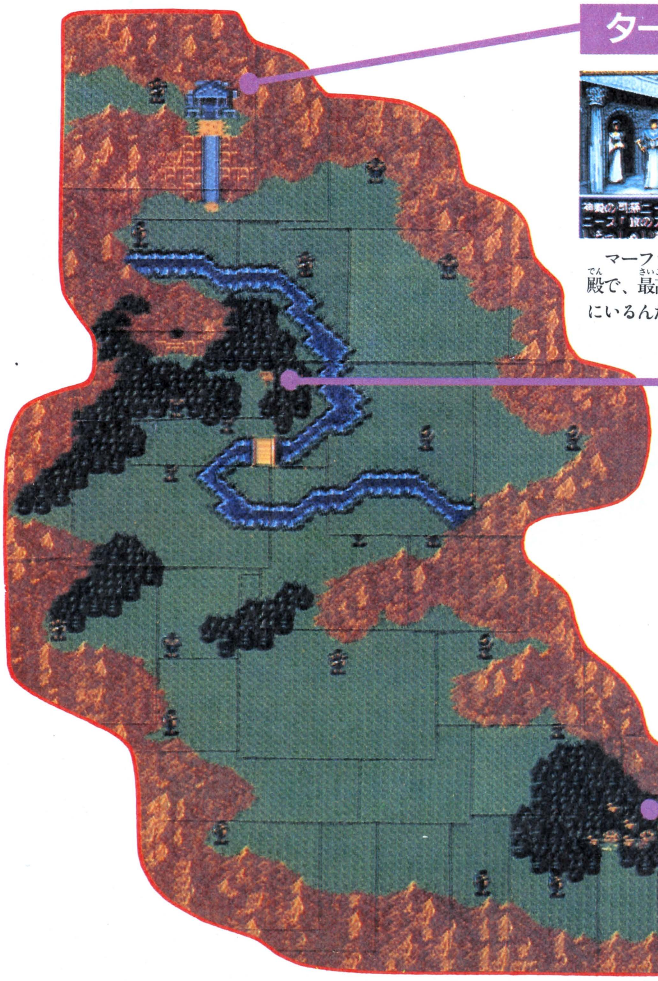
今月はキャラクターたちが実際に歩き回るフィールドマップを紹介することにしよう。村や町はもちろん、川や森、そして洞窟といった場所があるんだ。いうまでもなく、これらの中にはさまざまなイベントが用意されているぞ！

今月のビジュアル




➡先月のビジュアルと対をなしているシーン。登場するは主人公パーン！

## これがエリア1のフィールドマップだ!




左はプレイヤーが最初に冒険することになるエリア1のマップ。ロードス島の北東に位置していて、ザクソンの村やターバの神殿もこのエリアにあるんだ。次のエリアに進むには、あるイベントをクリアする必要があるぞ！

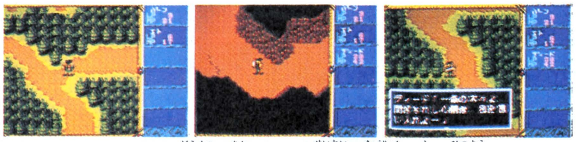
戦乱のまっただなかにあるロードス島だけに、どのエリアにもモンスターが生息している。画面上には表示されないけれど、フィールドを歩いていると突然遭遇する。レベルが低いうちは十分注意したいところだ。

### ターバの神殿



マーファ神を信仰している神殿で、最高司祭のニースもここにいるんだ。

### ゴブリンの森



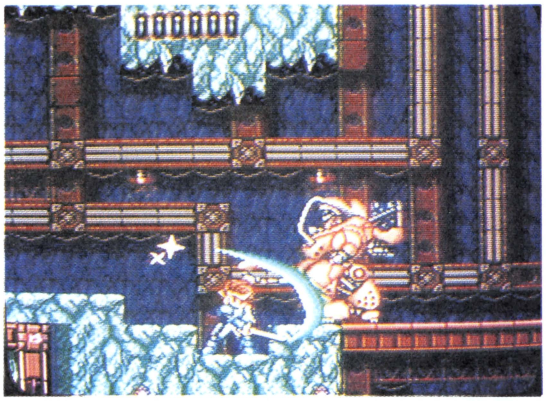
フィールドマップで洞窟の近くまで来ると、画面が森のシーンに切り替わる。この森を抜けないとゴブリンの住む洞窟までたどりつけない。この森を抜けるには森の精霊の協力を得る必要があるんだけど、パーンやエトには精霊たちと話す力なんてない。そこでとあるキャラクターに手伝ってもらうことになるぞ。

### ザクソンの村




パーンたちはここから旅立つことになるんだ。村長さんからクエストを依頼されるぞ！

# 前半戦をバッチリ攻略
# 改造町人 シュビビンマン3 異界のプリンセス



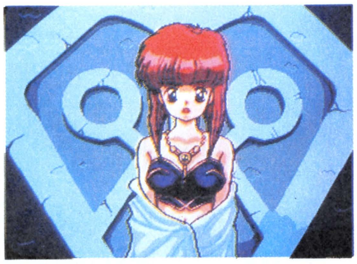
本誌のアイデア募集企画でもおなじみの痛快アクションゲームの第3弾。しか〜し、見ためはコミカルでもプレイすると意外と手強い。そこで今回は全7ステージ中、ステージ3までの攻略法を濃密に紹介だ！

メサイヤ／2月28日発売予定／¥6,800 ACT

## 乗り物やアイテムを活用して戦い抜くのだ!!

CD−ROM²で登場の『シュビ3』は、豊富なビジュアルとハイクオリティーなグラフィック、心奮わせる迫力満点のサウンドなど、その大容量を生かし、内容充実。また、遊びのワクを広げる乗り物システムや斬新な仕掛けなどなど、恒例の本誌アイデア募集企画に送られてきた山のようなハガキにも助けられてアイデアもギッシリ。さらに今回は、撃った直後のシュビビームを方向キーで誘導できたりと攻撃法にもバリエーションがついたぞ。

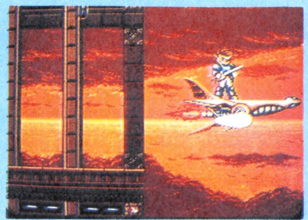
このように付加価値がたっぷりついただけあって、コミカルなゲームにもかかわらず内容的には相当手応えのあるアクションになっている。アイテムや新システムの乗り物を活用しないとなかなか先に進めないのだ。今回はその辺のところを中心に前半戦をズバッと攻略していくぞ。



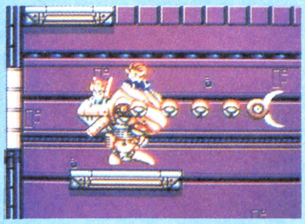
⬅今回のストーリーの核となるニューキャラクターの〝グレハ姫〟。

### 乗り物もイロイロ

乗り物には2パターンある。敵として現れるが倒すと乗れるようになるものと、最初から乗れるものだ。乗り物ごとに移動や攻撃法のパターンが異なるので、その使いこなしがカギ。



⬆この脱出艇は最初から乗れるもの。多くの脱出艇の上を飛び回るのだ。



⬆これは倒してからでないと乗れない。ステージ2で登場するぞ。

### アイテムは5つ

アイテムには配置されてるものと敵が出すものとがある。

#### コンティニューチップ



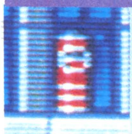
100個集めるとコンティニューできる回数が1回増える。

#### 電球



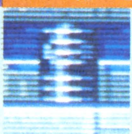
1個取るごとにライフゲージが1目盛りずつ増える。

#### 乾電池〈赤〉



ライフが1目盛りだけ回復する。わりとよく出現する。

#### 乾電池〈黒〉



ライフが全回復する。当然のことながらあまり出現しない。

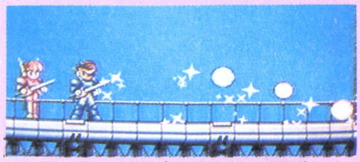
#### うみにん



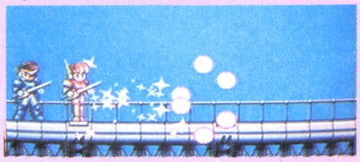
攻撃力や耐久力などがアップするが、めったに出ない。

### 協力シュビビームも2パターン

撃つときに太助とキャピ子のどちらが前になるかによって、協力シュビビームはパターンが違う。



⬆太助が前になって撃つと、ビーム速度が速い。速攻で敵を倒したいときに向いている。



⬆キャピ子が前のときにはビームがゆっくり進むので、ビームを誘導しやすいぞ。

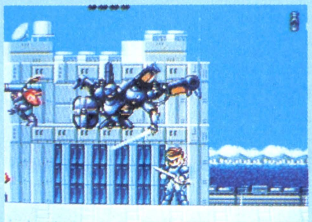
 

# さあ、各ステージをシュビッと攻略するぞ!

## ステージ1 リゾートホテル街をひたすら走るのだ!

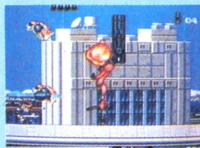
リゾート街を走り続けるステージ1ではトラップの心配はしなくていい。中ボスのダウトフルバットを倒した後に出現するホッジホッジは、倒すと乗り物になる。乗り込んだ後のホッジホッジは、前方にいる敵にビームを発射する特性を持つので、画面の後方にいたほうが攻撃には有利。

### 中ボス ダウトフルバット

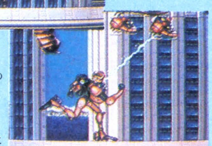


⬆アイデア募集で準賞を受賞した作品。ジャンプ切りかシュビビームで倒そう。

### ホッジホッジ

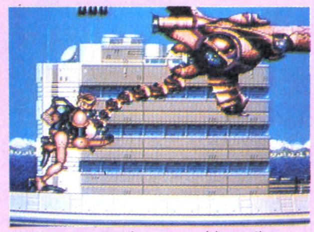


⬅ロケット砲攻撃はこうして座れば、かわせるぞ。



➡乗ると、後方の敵を攻撃しづらくなるので注意。

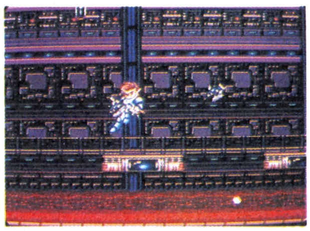
### BOSS 魔空艇



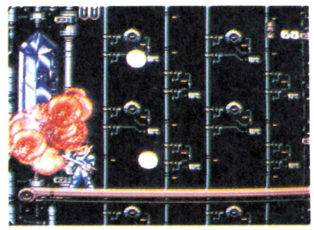
⬆垂れたロープ状のものの先から発せられるビームをかわしつつひたすら攻撃だ。

## ステージ2 魔法空母内の多彩なワナをかいくぐれ!

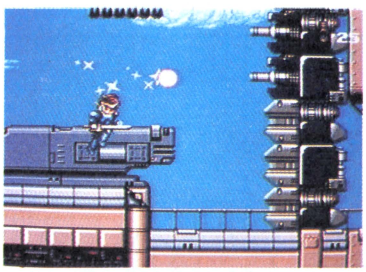
スタート直後に頭上からバーナー噴射の仕掛けがあるのでタイミングに注意。窓が割れて兵隊ロボが踊り出てくる通路では右から4・6・7・9・10・11・13番めの窓に注意。4つのタンクが重なって道をふさいでいる地点(下の写真)は、シュビビームなどで上の2つのタンクから先に壊そう。赤い池からはね上がるさかなロボ(右の写真)からは直接のダメージはないが、何匹かに食いつかれると体が重くなってリフトが沈むので、切り捨てて進もう。またエレベーターには危険が多いので要注意。



⬅体に付着したさかなロボは剣を一振りして振りはらおう。

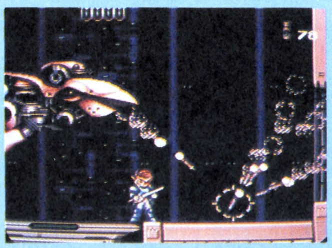


⬅敵のビームに多少当たるけど、接近して連打という手も。



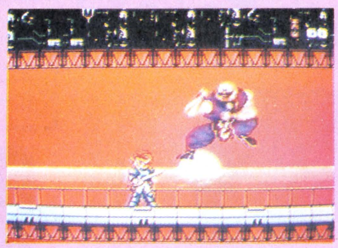
➡上の2つのタンクは攻撃してくるので、先に破壊してしまおう。

### 中ボス ターゲットアース



⬅ロックオンされたら、その場からすばやく逃げないと危険!

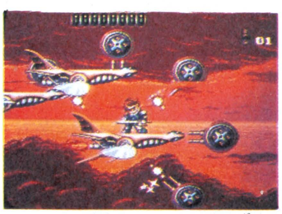
### BOSS バッチ



⬅カンフー攻撃を座ってよけつつ、シュビビームで倒そう。

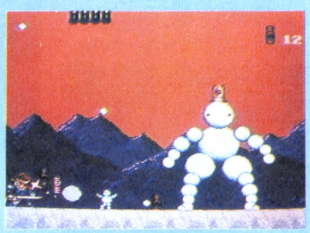
## ステージ3 脱出艇で雪国へ、そして地下へ

脱出艇の上に乗っていると回転しながらビームを撃ってくる敵が来る(右下の写真)が、完全に破壊してしまうとフル装備の新しい敵がまたやって来るので、パーツを1つだけ残しておくのがポイント。雪原のユキノヘはアイテム集めのチャンス。子ユキノヘをくり出してきたら、コイツのみ倒していればアイテムが取り放題なのだ。魔法列車の上に出現する敵はシュビビームを受けると、シュビビンマンに変身するので剣で攻撃しよう。



⬆ビームが発射されたら、別の脱出艇に早く飛び移ろう。

### 中ボス ユキノヘ



⬆ほら、子ユキノヘを倒すとアイテムが出る出る。体力回復のチャンスだね。

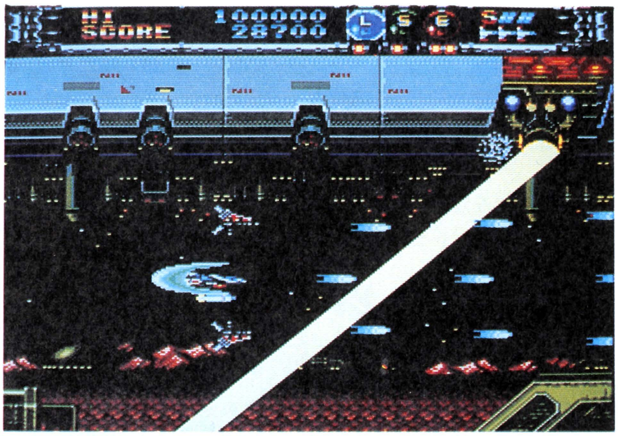
### BOSS 魔法車掌



⬆鎖攻撃は座ればかわせる。このスキにシュビビームでやっつけちゃおう。

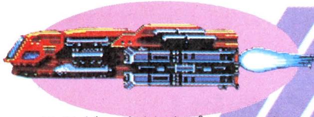
## ステージ5までブッちぎり攻略

# ゲート オブ サンダー



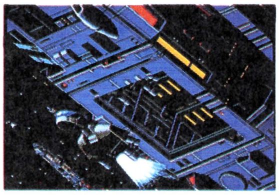
SFタッチなオープニングアニメがイカしてるこのゲーム。攻略のほうもゲームの内容に合わせて、勝手に攻略作戦名をつけてみた。その名もB2プロジェクトだ（意味はナシ）。

ハドソン／2月21日発売／¥6,800　STG

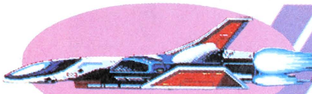


## オプションの使い方がすべて！

このゲームはオプションをうまく操れないとクリアはとても難しいんだよね。前方・後方への攻撃切り替え、敵の弾を消したり、敵に直接メリこませて攻撃したりと、いろんな使い方ができる。だから、いろんな操作を身につけることが、先のステージへ進む絶対条件なのだ。そして装備する武器はというと、ヒート系が最高！　威力があるから対ボス戦では効果絶大。逆にエコー系は攻撃範囲が広いものの、威力がシオシオなので使いづらいんだよね。レーザー系は当たりが狭いものの、腕さえあればどこでも使えるノーマルな武器かな。それでは、ステージ1から攻略スタートだ。



⬅オープニングアニメがカッコよくゲームを盛り上げてくれる。



## 序盤はパワーアップに力を入れろ

### STAGE1

アイテムデータ

| | |
|---|---|
| レーザー×2 | ハイパーコクーン×1 |
| エコー×1 | チェイサー×2 |
| ヒート×2 | 1UP×0 |



⬅弾をたくさんバラまいてくる敵は、正面から攻撃しよう。ヘタに逃げてはダメ。



⬅ステージ1の難所。特にハッチから出てくる敵機には要注意。ヒート系の武器が有効だ。

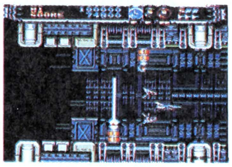


⬆もしミサイルがない場合は、オプションをハッチにメリこませて壊そう。

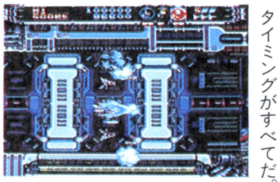
### STAGE2

アイテムデータ

レーザー×2
エコー×2
ヒート×3
ハイパーコクーン×2
チェイサー×3
1UP×1



⬅基地内の上下に配置されている砲台は、自機が近くに寄ると高速レーザーを撃ってくるぞ。



⬅背景の向こうから手前に壁が迫ってくる。タイミングがすべてだ。



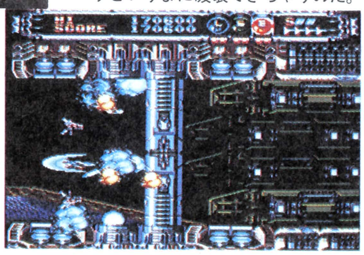
⬅2面のボスは、屈折レーザーに注意。前後に移動してかわせ！

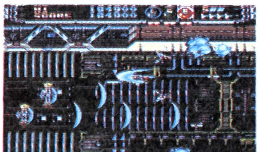
### STAGE3

アイテムデータ

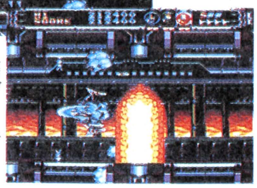
レーザー×1
エコー×3
ヒート×3
ハイパーコクーン×2
チェイサー×3
1UP×1

⬇突然閉まってくるシャッター。ヒート系の武器を装備していれば、アッというまに破壊できちゃうのだ。





⬅前にばかり気をとられると、後ろからの攻撃にやられてしまうぞ。



➡上下から出てくる炎のかたまりは、途切れた瞬間に前進して突破せよ。

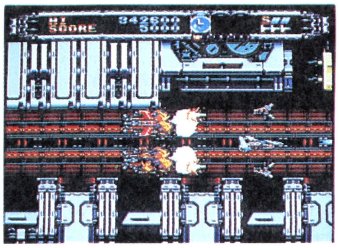


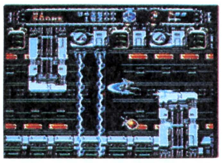
⬆ヒート系の武器を持っていればたいしたことのないヤツだけど、接近戦は禁物だ。回転しながら飛んでくる弾と、長いシッポに注意すれば、楽勝で倒せるはず。

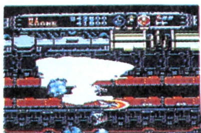
# ボスより怖いもの。それはトラップ

## STAGE4

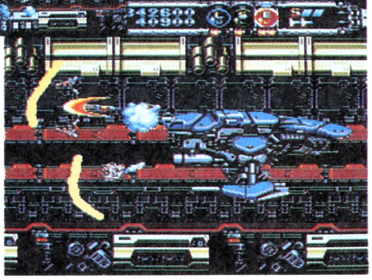
ステージ3までサクサクと進めた人でも、ここからは苦労するはず。オプションの前後操作と、ヒート系武器が勝利へのカギだ。

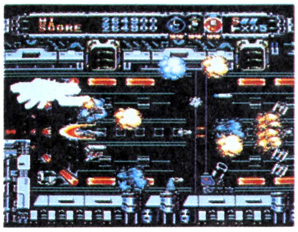

⬅後ろからの敵はオプションを反転させて対処すればイイ。


➡破壊不可能なレーザー発射口は、素早く通り抜けよう。


⬅後ろから出現する中ボス。オプションをメリこませろ。

⬇恐怖のホーミングレーザーは、小さく巻くようによけろ。

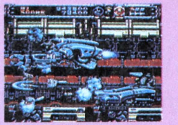

⬅空中、地上からの集中攻撃は、ヒートで一気にたたいてしまうのがミソだ。

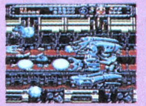


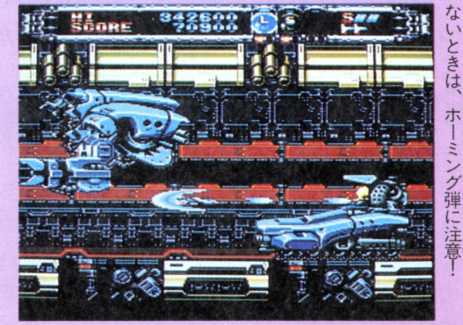
### BOSS

コイツはもしかすると、最後のボスについでヤなヤツかもしれない。前から飛んでくる弾は上下に小さくかわし、下からの弾は前後に動いてかわすのがポイント！

⬇まず最初に頭を集中攻撃だ。




⬆頭が壊れると上半身が突っ込んでくる。

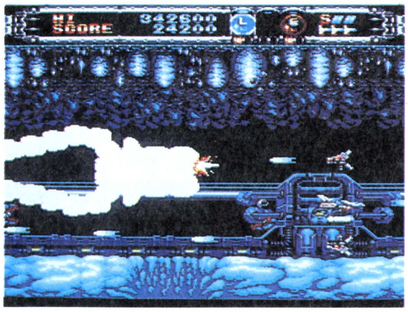

⬅上半身から切り離された台車のオレンジ部分が弱点だ。オプションを装備していないときは、ホーミング弾に注意！

## STAGE5

このステージは、敵のバックアタックが激しいので不意打ちに注意しよう。つねに後方にも神経を配りながらプレイするといいぞ！


⬅さっそく後ろからのレーザー攻撃。ここはかわす一手。


⬅中ボスのレーザーはホーミングするのだ。


⬆でかいザコキャラのバックアタック。海底面では自機を後ろに下げすぎると、コイツに体当たりされて海の藻屑と化してしまうから気をつけよう。後方に気配を感じたら、すぐさま前へ出て後ろに集中攻撃だ！


➡この3方向弾は前からも後ろからも飛んでくる。

### BOSS

このボスは、オプションとヒートを装備していれば「エッ、もう死んじゃったの？」っていうくらいあっさり倒せる。しかし、オプションがない場合は、下から出てくるアメーバみたいな敵を破壊しながら倒さなくちゃいけない。


➡ボスが口を開けたら、攻撃してくるので大きくかわせ！

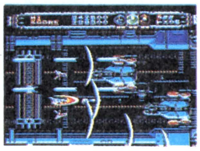

⬅ボスは2回目や4回目など、偶数回だけは破壊できる弾で攻撃してくるから、このときがチャンスだ！

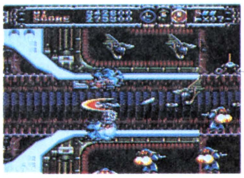
## STAGE6・7

ステージ6以降は、敵サンもこれまでとは違って目の色を変えて攻撃をかけてくる。今回の攻略はここまでだけど、チョットだけ先のステージをのぞいてみよう！

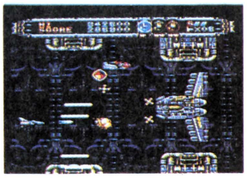

⬆ぶっとい高速レーザーを発射するヤツ。まいったなも〜(古い……)。

⬇レーザー発射口が密集しているぞ。エコーじゃちょっとキツイ。



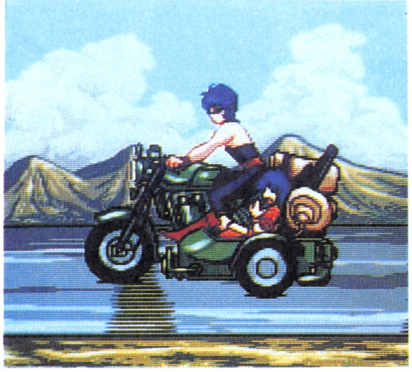

⬆ステージ7の最初。いきなりザコキャラの大群。そんなぁ〜。

⬇最終面の中ボス。じつは5面で一度出てきたヤツなんだよね。



## RPGがファンタジーから飛び出した！

# BABEL バベル



RPGといえば、たいてい魔法と剣のファンタジーワールド。でも、もっと現実的な設定のゲームがあってもいいはず。このゲームは舞台こそ、中世と機械文明が入りまじった世界だが、ちょっと不良の香りを漂わす主人公たちをはじめ、武器やアイテムなども身近に感じられるものばかり。これまでにないニュータイプRPGの登場だ！

レーザーソフト・日本テレネット／3月発売予定／¥6,980　RPG

## 右手にリボルバー、左手にモルヒネ…現実感ある冒険が始まる

主人公ゼルは、姉御肌のアリサとともにバイクにまたがり暴れ回っている不良少年。ふたりの前に兵士やロボットなどの敵が立ちはだかれば、サブマシンガンやブラックジャックで応戦し、疲れたら睡眠や食事で体力回復。街から離れた場所で食べ物が不足したら、キジやトカゲを殺して食料に。戦闘不能状態に陥った仲間は、モルヒネで活を入れる…なんか、とっても現実的だろう？　このゲームはファンタジー物のように、まったく異なる設定の世界のルールを覚える必要がなく、現実の感覚のままで入りこめる世界観を持っている。

操作系のほうもシンプルで、使いやすい工夫がいろいろとなされている。たとえばアイテムの装備の際にはキャラクターのステータス画面が表示され、装備したアイテムによってステータスがどう変化するか一目瞭然。ひとり3つまでのアイテムが装備できるようになっていて、戦闘中は装備アイテムを選ぶだけで、自動的に武器なら攻撃、薬なら使用、弾なら装填されるのだ。前号で紹介した「トーク」コマンドはなくなったが、かわりにストーリーの途中途中で登場して状況説明したり、酒場などに隠れていて話しかけるとヒントやアイテムをくれる狂言回し役が登場するので、行き詰まりに悩む心配もないぞ。




⬆戦闘画面。攻撃の際にはアニメする。

## こいつらだけが頼りだ！ ザ・アイテム

豊富に揃ったアイテムの中から、今回はゲームの序盤、第2話までに登場するアイテムをすべて紹介するぞ。

●装備可能キャラ●
ゼ＝ゼル　バ＝バハル
ア＝アリサ　マ＝マティウ
セ＝セフィア　全＝全員

### 銃火器

か弱い女性向きのピストルから、複数攻撃できるマシンガンまで。

タイプ
シングル系 SG
オート系 AT
フルオート系 FL
ブロー系 BR

**リボルバー**



命中率が高く、誰にでも扱いやすい。
SG ゼ ア セ

**オートピストル**



早撃ちできて、先手が打てる自動拳銃。
AT ゼ ア セ

**マグナムオート**



威力が高く、装弾数も多い大型自動拳銃。
AT ゼ ア セ

**ボルトアクション**



扱いが難しい旧式の単発のライフル銃。
SG バ

**オートカービン**



いろいろな面で優れた軍用ライフル。
AT ゼ

**サブマシンガン**



同時に複数攻撃ができる短機関銃。
FL ゼ

**ショットガン**



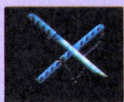
敵に強力なダメージを与えられる銃。
BR ゼ

### 刀剣

ふつうの女の子には扱えないが、鍛えた者が使えば強力な武器となる。

タイプ
ブレード系 BD
オート系 AT
ブロー系 BR

**ブレード**



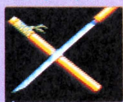
小さくてかさばらない、軽量の刀。
BD ゼ

**マシェット**



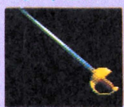
命中率は劣るが威力ある山刀。
BD ゼ

**バスタードバー**



特注の長くて強力なブレード。
BD ゼ

**レイピア**



細身の剣。能力的にはいまいちだ。
AT バ

**マティウの剣**



2話の登場人物マティウの伝家の宝刀。
BD マ

**バトン**



鉄の棒に握りを巻いた、ケンカ武器。
BD ア

**ブラックジャック**



革の袋に散弾と砂粒を詰めた武器。
BR ア

### アイテム

最低限のアイテムだけがシンプルに揃っているので、使いわけに悩む必要なし。

**セルクリーム**



戦闘中のHP回復に、万能塗り薬。
全

**カートリッジ**




弾薬。銃が弾切れする前にも装弾可能。
全

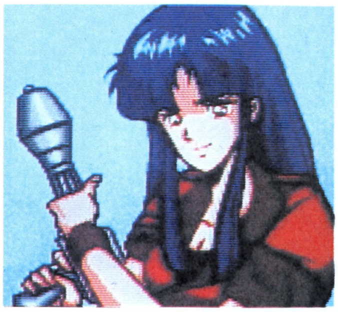
**モルヒネアンプル**

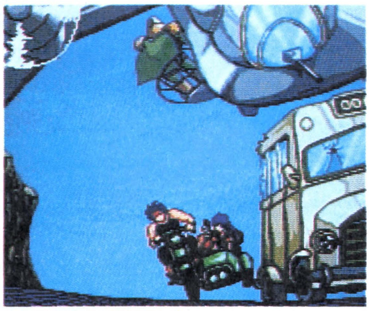


鎮痛剤。戦闘不能キャラを回復させる。
全

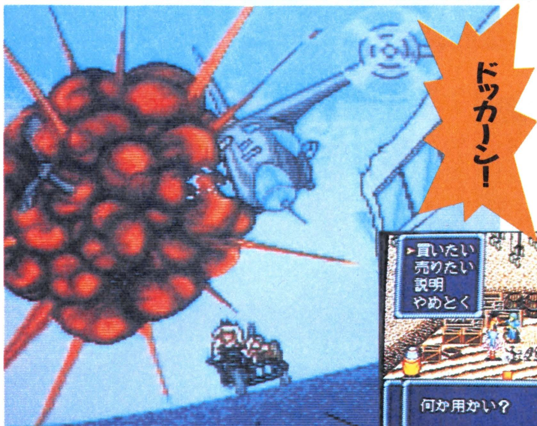
 

# 「弱い者いじめは見逃せない」ワイルドコンビ大暴れ！





この物語の主人公ゼルと相棒のアリサは、いわゆるヒーロー・ヒロインタイプとはちょっと違う。世のため、人のために活躍する気なんかないけれど、危険が大好き、トラブルがあれば顔を突っ込まずにはいられない。今日も今日とて、ゼルはバイク、アリサはサイドカーに乗ってツーリング中、目に入ったのが、バスを襲う謎の一団。バスに誰が乗っていて、なにゆえ狙われているかは知らないが、武器も持たない一般市民が襲われているのは明らか。こりゃ見逃せましぇーん！　ほとんど浮き浮きした顔で銃を取り出すアリサ。ゼルが絶妙な運転で謎の一団とバスに近づいて……ドッカーン！　ワイルドコンビに見られたのが悪人どもの運のつき。

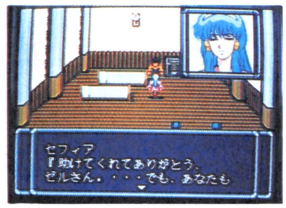



## プロローグ　セフィアをガードせよ!

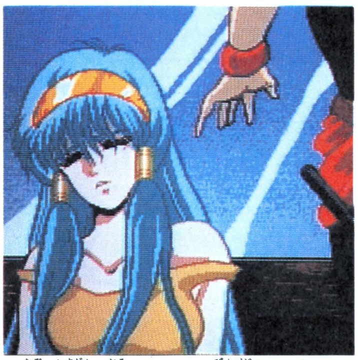
かくして、巻き込まれ型というよりは飛び込み型(?)でふたりは事件の渦中へ。バスに乗っていたのは、かわいい女の子。とりあえず彼女を運んだ村の宿で聞き込んだ話では、先ほどの一団は彼女をしつこく探し回っていたらしいが、自覚めた彼女、セフィアは身に覚えがない。まあ、理由なんかわからなくても、ゼルとしてはかわいい女の子のガードならうれしいもんね。自ら銃を取りたいという彼女に銃を買ってあげたら、彼女が住んでいる孤児院のある街へ向かってゴー！　何度となく彼女を狙って襲ってくる一団を蹴散らして、さて、ゼルは無事に彼女を送り届けることができるかなー?




⬆武器の店だ。主人にたずねると、ひとつひとつ商品の特色も説明してくれるぞ。




⬆しつこく狙われているけれど、セフィアには理由が思い当たらない。



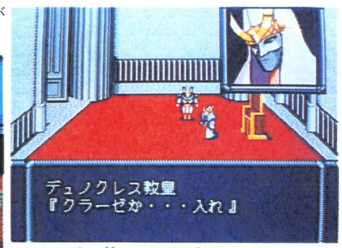
⬆謎の一団に襲われていた美少女セフィア。うーん、ゼルでなくても思わず一目ぼれ！



⬆フィールドマップ。向かっているのは中に川も流れている、とても大きな街だ。

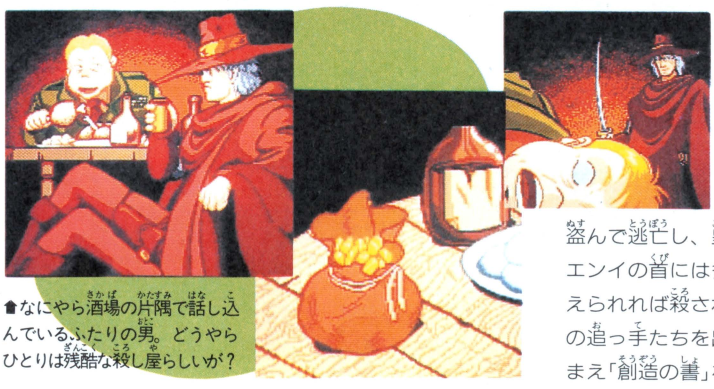
⬇到着した街で再び敵に囲まれた。ゼルが戦っている間に、セフィアよ、逃げろ！



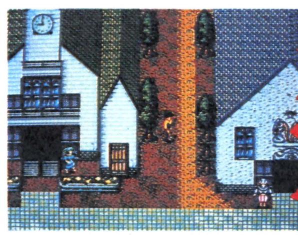

⬆その頃一方……主人公たちの知らない敵側の動きもプレイヤーは知ることができる。

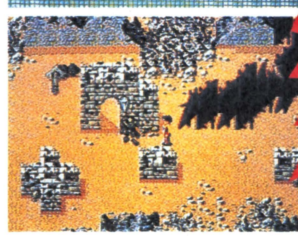
## 第1話「明日の記憶」　創造の書を取り戻せ!



⬆なにやら酒場の片隅で話し込んでいるふたりの男。どうやらひとりは残酷な殺し屋らしいが?

ゼルたちがセフィアと知り合ってしばらく後、彼女がふたりに頼みごとに来た。セフィアの恩師である魔道技師エンイが、帝都から「創造の書」を盗んで逃亡し、皇族たちから追われている。エンイの首には多額の賞金がかけられ、捕らえられれば殺されてしまうだろう。たくさんの追っ手たちを出し抜き、先にエンイをつかまえ「創造の書」を取り戻し、彼を助けよう！





**魔道技師エンイを探せ！**

## 第3章までをポイント攻略

# 未来少年コナン



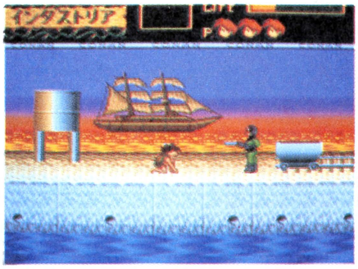
RIOT・日本テレネット／2月28日発売／¥7,200　ACT

## （フットワークのマスターが最重要ポイント）

ルートをよく知ることと、アクションのタイミングに熟練することの2つが大きくモノをいう点で、都心での車の運転に通じるものがあるゲームだ。右の写真のように、たいていの敵はジャンプで飛び越えられるし、銃の攻撃も座ればかわせる。つまり戦う相手は敵キャラというよりも、ギリギリに踏み切ってジャンプしないと飛び越せない谷や、一気に走り抜けないと落ちてしまう床なのだ。そこでそのあたりを中心に前半を攻略しよう。




⬅走って勢いをつけてジャンプすれば、敵の頭を楽に越えちゃうぞ。




⬅銃で撃たれたって座れば平気。このままヤリを投げて攻撃しよう。

## （ス〜イスイ進むための各章攻略だよ）

### 第1章★のこされ島

のこされ島に1カ所だけ大きな谷がある。上へ上へと登っていく回り道もあるけれど、右の写真で説明したようにすればこの谷は飛び越えられる。途中で出会う戦闘兵たちをピョンピョンと飛び越えてしまえば、第1章はあっという間にクリアできるぞ。




⬆ここまでダッシュしてきたら、崖のギリギリの地点で思いっきりジャンプしよう。すると…。




⬆下の小さなポイントに着地するので、休まずにそこを少し走ってすぐに上へジャンプしよう。

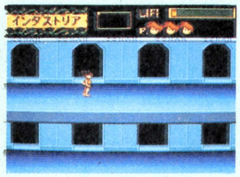



⬅この位置で座りながら連打すれば、第一章はクリアできるぞ。

### 第2章★インダストリア

最初のジムシィとの追いかけっこは池に落ちない程度に走ればOK。インダストリア内はほぼ1本道だけど、少し面倒なポイントについて道案内をしておくから参考にしてね。

**正しい扉はコレだ**




⬆まず、下の左から3つめに入る。すると上に登れるので上の左から2つめに入ろう。

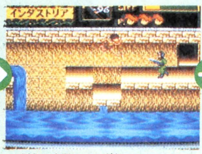



⬆左から3つめに入ると先へと進めるのだ。ほかの扉に入っても意味はないぞ。

**最短ルートはこれだ！**



⬆まず、右にいる戦闘兵を倒してからダッシュ＆ジャンプで右に飛び移れ。一度下に落ちてしまうと遠回りになってしまうぞ。



⬆左の扉から走ってきたら最初の扉に入れ。ただし、写真で落ちかけてるこの床は触れると落ちる床。ここで落ちないでね。



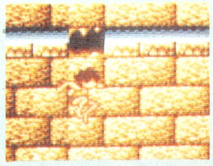
⬆このリフトに乗って上の段を右へ走れ。途中に床が崩れるラインが2カ所と天井が落下するポイントが1カ所ある。



⬆この扉に入れば先に進める。下に落ちた場合、ジャンプして敵に当たり、そのダメージの反動で上の段に登るテもあるよ。

### 第3章★ラオ博士

一番下の写真のポイントは、前半戦での最大の難所と言ってもいいほど。写真でコナンの左にあるブロックに乗るときは、ブロックの左に着地して右に少し走って大きくジャンプだ。かなりムズイぞ！






➡一度触れるとブロックは粉々に爆発してしまう。

⬆よく見て。少し色の薄い床が壊れる床だよ。

アクションもあるリアルタイムSLG

# RISING SUN
## ライジング・サン



ビクター音産／2月28日発売／¥7,800

SLG

## 源氏と平家の攻防戦がいま始まる

源頼朝、源義経、平清盛の3人の武将が三種の神器や安徳天皇を奪い合って戦う、源平合戦SLG。

けれど、これまでにあったSLGとはまったくシステムから異なっているのだ。まずひとつめが、リアルタイムシステム。各武将への命令も、グズグズしていては手遅れになってしまう。またもうひとつがアクションシーンだ。城を攻めたり攻められたとき、忍者が襲ってきたときには、それぞれスリルあふれるアクションゲームが展開されるのだ。各武将ごとにクリア条件も異なり、やるたびに展開が変わるこのゲーム。どう進むかはキミ次第だ！







⬅地図を眺めている間にも敵が迫ってくる！

⬇行軍や城攻めで減った兵力は城で回復。

### 突然の忍者強襲！

いきなりアクションへ。落ち着いて手裏剣を払え。



⬅忍者は諸刃の剣。失敗すると悲劇が。

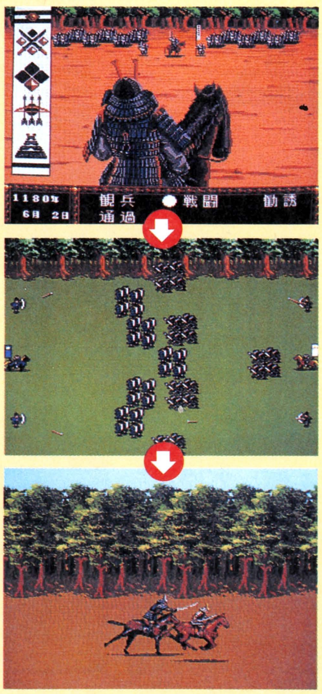
## 勝利には知恵と運動神経の両方が必要！

### 敵と遭遇

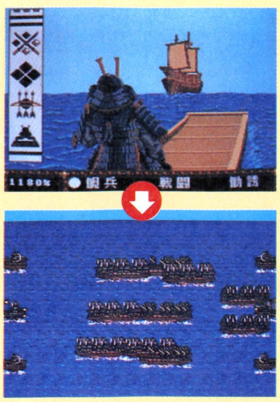
#### 大将を守りつつ中央突破

敵に出会うと合戦モード。「通過」や、敵の武将の「勧誘」を選ぶこともできるがそれでも合戦になるケースも。合戦のコツは一部隊に武将を守らせ、他の部隊には中央突破を狙わせること。負けそうだと思ったら、兵が減らないうちに早々撤退させよう。陸上戦で勝利したときに敵軍の兵が一定数以下なら、さらにアクションゲーム・馬追いへ。障害物を避けながら、敵の武将を倒していくのだ。

陸上戦




海上戦




### 攻城

#### 本丸を探せ！

城攻めは迷路アクションゲーム。画面上部にある太陽が沈むまでの間に、敵の本丸を見つけ、その前に立つ警備隊長を倒さなければならない。城攻めの一番のコツは、城攻め決定の前にある。攻める兵の数によって制限時間が、守る兵の数によって途中に立ちはだかる兵の数が変わるので、あらかじめ両軍の力を比較検討し、勝つ見込みが立ったときのみ城攻めを。迷路では、なるべく太い道を選んで進め。






⬆立ちはだかる敵にあまりかまっているとタイムオーバー。

⬅できるだけ占領より、降伏勧告で城を落としたい。

## 連載AVG「クスト」総集編付き！

# ウルトラボックス 第６号



ビクター音産／1月31日発売／¥5,800

ETC

ゲームや情報満載の『ウルトラボックス』が半年ほどお休みとのことで、この号はいつもにもまして豪華。「クスト」が全部まとめて見られる総集編のほか、１本のゲームとしても遊びごたえあるRPG「ジャンケンワールド」、登場人物にケリを入れまくる元気なアリスの冒険AVG「フラグの国のアリス」、気楽に遊べるナンパゲーム「水玉の恋愛講座」などなどお楽しみたっぷり！

### 「クスト」総集編





⬅考古学者を巻き込んだ大事件は……？

### AVG「フラグの国のアリス」

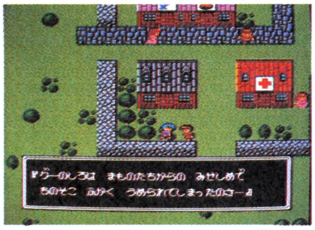


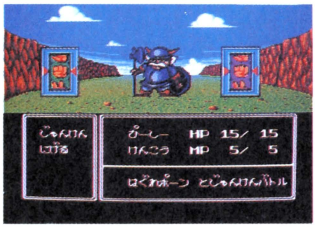




⬅まじめな行動では道が開けない、ハチャメチャ冒険だ。

### RPG「ジャンケンワールド」





⬅なかなか本格的な物語とマップが用意されたRPG。

## 徹夜必至!? 国盗りRPG麻雀

# 麻雀覇王伝 カイザーズクエスト




U.P.L.／2月28日発売／¥7,200

ETC 4M

ふつうの麻雀勝負のモードもあるが、本領は全国制覇をめざすクエスト麻雀。敵の国に攻め入ったら、道に待ち構えている敵をかたっぱしから麻雀勝負で倒し、城をめざす。城では強い王様との勝負、勝てば国盗り成功だ！　肝心の勝負は、ふたり麻雀だから、守りより攻めが大事。強い敵は高い手で上がることが多く、特にボスキャラは倍満、3倍満もザラ。こちらが満貫以上の手で上がれば、愉快なデモンストレーションが見られるし、姫のいる国を盗れればお姫様の色っぽい姿も見られるぞ。なお、このゲームの最大の難点はセーブできないこと。パスワードも出ないので、クエスト達成まで電源が切れない。こうなったらもう、ボスキャラ相手に覚悟の徹マンだ～っ!!

### 国を選んで攻め込む



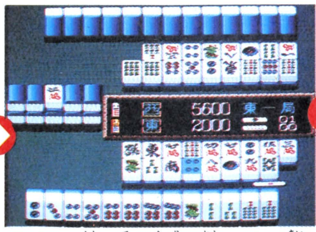

⬆敵の強さを見て、最初は弱そうな国から攻めよう。

### 敵を倒して城へ



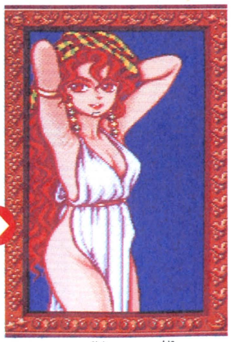
⬆道を選んで進め。途中の泉に寄ると、点棒が回復。

### 麻雀勝負



⬆あまり高い手を無理に狙うより、相手ができないうちに早上がりをめざせ。

### 国を盗ればお姫様



⬆ついつい姫のいる国ばかりを攻めたくなってしまうね。

## ひとりでも５人でも大興奮クイズ！

# I.Q. PANIC




I.G.S.／２月21日発売／¥8,900

ETC

満点をあげたいクイズゲームだ。まず、問題数がなんと15,000。ジャンルもアニメから文学、映画、ことわざ、地理、科学まで幅が広い。さらにクイズの演出がいい。ひとり遊びモードはRPG仕立てだが、村人との会話なども楽しめる町マップ、ザコキャラがクイズで戦いを挑んでくるフィールドマップ、迷路にワープゾーンや宝箱が用意されたボスキャラの城マップなど、クイズゲームには珍しい本格派。また５人まで遊べるマルチプレイモードはTVのクイズ番組の総決算といった感がある。問題に答えてパネルをオセロ形式で奪い合ったり、砂浜で問題用紙を拾って走ったり……10タイプのクイズ形式が待っている。問題のジャンルが広く、幅広い年齢層が一緒に楽しめるので、パーティゲームとしてもお勧め！

### ３つのモード


⬅マップも広い、RPG仕立ての"IQ QUEST"。


➡10タイプのクイズで争う"日本縦断スーパークイズ"。


⬅お好みのタイプを、選べるクイズ ザ・どれにする"。


⬆"IQ QUEST"でのボスキャラとの決戦だ。

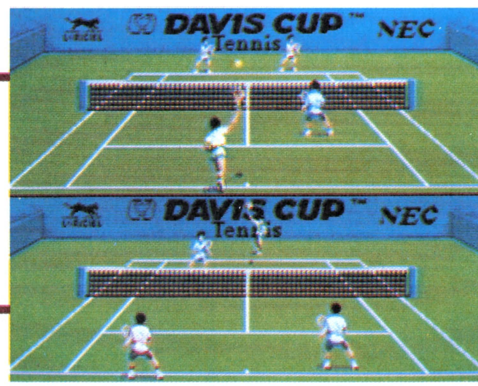

⬆ボタンを押すと、途中でも問題表示はストップするぞ。


⬆各クイズの開始前にはルールがきちんと説明される。


⬆クイズに勝利するには運動神経も欠かせないのだ？

## アメリカ生まれのテニスゲームだ！

# ザ・デビスカップテニス




マイクロワールド／３月下旬発売予定／価格未定

SPG

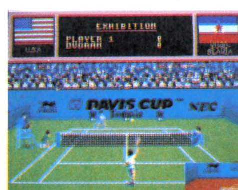
ターボグラフィックス（アメリカのPCエンジン）のソフトがついに日本に上陸！　その名も『ザ・デビスカップテニス』。日本でも今までにいろいろなテニスゲームが出ているけど、このゲームはアメリカ生まれだけあって、ひと味違ったプレイ感覚が楽しめるのだ。グラフィックやサウンドからかもしだされる雰囲気が、う～んアメリカ～ンって感じなんだよね。特にサービスを打つときの、ハッ！　という声なんかサンプリングしててカッチョイイぞ。思わず指にも力が入ってしまうほどだ。

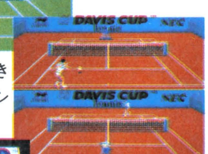
さて、ゲーム内容のほうなんだけど、とにかくモード設定が多彩なんだよね。シングルス、ダブルス、コートの選択はもちろん、画面を上下２分割にしたり、早く操作感に慣れるための練習モードや、デビスカップ、ワールドカップモードなどもあって内容盛りだくさんなのだ。

### 自分だけのキャラを作れるのだ

このゲームでは、キャラにポイントを振り分けて自分だけの選手を作ることができるのだ。


⬅サービスやスマッシュなど、設定も細かい。


⬅プレイヤーの視点の高さも、実際のテニスに近くてリアルだ。


➡対COMに勝ちたきゃ、練習モードでビシバシ鍛えよう！



⬅いろんなモードが選べる選択画面。友だちと遊ぶならダブルスなんかイイね。




# 実録 天下統一への道

シンプルでかつ、奥が深い。ＳＬＧとしては最も誇れるシステムで構成されている、この『太閤記』。今回からシリーズとして、このゲームの魅力のすべてを徹底的に紹介していくぞ。

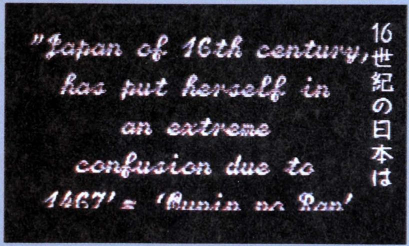
アスク講談社／3月28日発売予定／予価¥8,500　SLG

## 今、"時代"が新しい力を求めていた！

"戦国時代"。古めいた権威が地に落ち、武力、知力を問わずに、ただ力だけがすべてを決した時代。猛将が武を競い、知将が計略を張り巡らす…。兵どもは一城を求め、一国を狙い、地方を望み、天下に覇を競う。この時代に、この時代を生き抜いた人たちにロマンを感じないものはまずいまい。

この『太閤記』は、まさにこの時代をリアルに感じさせてくれるゲームである。プレイヤーのめざすものは天下統一。一国一城の主から始めるのもよし。一臣下の身から成り上がるもよし。自分の生きざまを、戦国時代という乱世の中で発揮するのだ。

なんてカッコイイ言葉を並べてみたけど、そう難しく考えるほどのことでもない。よ〜するに自分のやりたいことをやるだけ。この『太閤記』は、今までのSLGと違って、細かな数字を考える必要がほとんどなし。たとえば、内政は10ポイントを割りふるだけだし、外交も部下の忠誠心上げも"親交"のコマンドがあるだけ。なにかやるたびに、部下たちはガンガン忠告（うるさいくらいに）してくれる。あまり考え込まなくても、やりたいことがなんでもやれるシンプル設計なんだ。また、オープニングも必見。まるでオペラを思わせる雰囲気で、いやがおうでも気持ちを盛り上げてくれる。キミの内なる"新しい力"で、天下に覇を競うのだ！




←まるでオペラを思わせるオープニングが始まる。



# 和と戦！ 両極端の2人登場!!

今、2人の武将が北と南の地で立ち上がった。ともに、この乱世を終わらせ、民を安んじるために…（一応ね）。

北の地・陸奥国から立つのは平泉知丸。自分の頭脳のみをもって、天下の豪傑たちを従えようとしている、頭でっかちのウラナリ野郎。戦など下の下だと信じきっている。

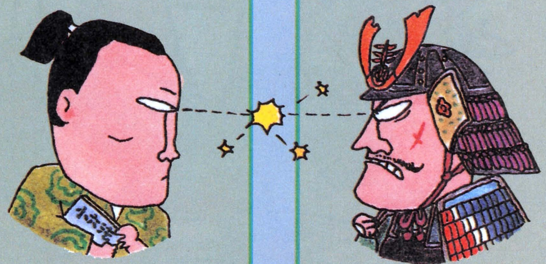
南の地・薩摩国から立つのは隼人武人。力こそすべて（この場合は腕力ね）と、つねに戦をふっかけて、領土の拡大を狙っている。トーゼン、知略なぞ一切やらない。

この2人、まだ一城の主の身。一国を制し、地方を押さえ、天下を取る。果てしない道のりが待っているのだ（この2人にはとても無理だという声が一部にあるが）。

なにはともあれ、次号よりこの2人の戦いが始まるのである。今回はそれぞれの意気込みを聞いてみよう。




各武将のデータは、自分の武将との比較として表されるのだ。



## 和こそすべて

by 平泉知丸

この時代に、戦などそんな野蛮なものは時代遅れで～す。これからはピース、平和で～すよ。このミーのすばらしい頭脳をもってすれば、天下統一などカンタ～ンで～す。そうすればみんなハッピーね。ハハハハハ。（どこの国の人間だオメーは）

### 政治




このミーが最も使うコマンドがこの「政治」で～す。これでどんどん同盟したり寝返りさせたりするので～す。

これさえ使えば、天下統一なんかお茶の子さいさいで～す。ハハハハハ。（だから、どこの人間だよオメーはよ）

## 戦いあるのみ

by 隼人武人

男は戦いだ。戦いあるのみ。戦いなんだーっ！ それ以外に何がある!! きらめく刀。うなる鉄砲。ひるがえる旗。飛び散る血。はみ出す肉（ピー）。ウットリ。（コイツ、もしかして、ただの危ないおっさんじゃない…）

### 軍令

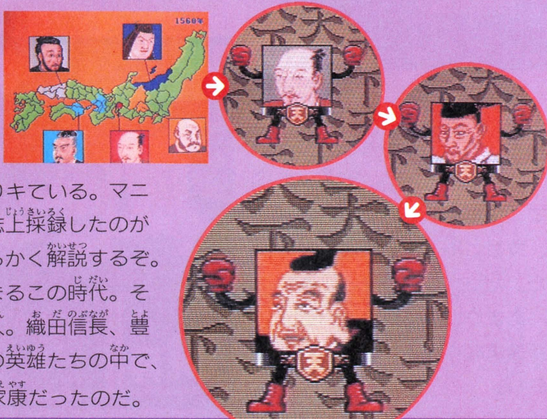



ワシが使うのはこれだけじゃ。軍を派遣して城を攻め落とす。そして、また軍を派遣して…。他は何もいらん。きらめく刀。うなる鉄砲。ひるがえる旗。はみ出す………。（コイツ、本当に大丈夫だろうーなぁ。すごく不安……）

# 次号から、この2人が天下統一をめざし動き始める！

## 高円寺博士の歴史講座

### 天下餅を食うのは…？ の巻

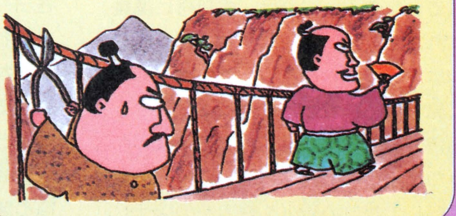


『太閤記』に入っている、この歴史講座。これがかなりキている。マニアックなのだ。その内容を誌上採録したのがこのコーナー。ちょっと柔らかく解説するぞ。戦国時代。応仁の乱から始まるこの時代。その主役といえるのが次の3人。織田信長、豊臣秀吉、徳川家康だ。幾多の英雄たちの中で、最後に天下を取ったのは、家康だったのだ。

### ちょっと一言

◎信長はゴルビーだ！◎

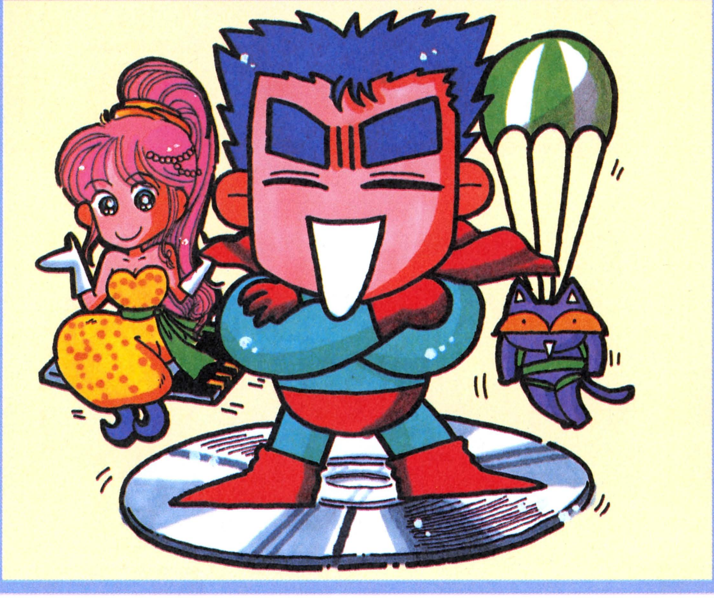
戦国時代というと遠い昔のようだけど、織田信長は、今でいえば旧ソ連のゴルバチョフなのだ。あまりに早く生まれたために、裏切られた人。そんなところが似ているのだ。



# 裏技的達人

## 新装開店！品質保証の裏技20本!!

新装開店の今月も、やはりあった『SUPER桃太郎電鉄Ⅱ』の女湯大公開や、『沙羅曼蛇』、『モンスタープロレス』『スーパーメタルクラッシャー』などの、新鮮かつ、品質良好な裏技が、山盛り、大盛り、てんこ盛りなのだ〜！



**マークの見方**

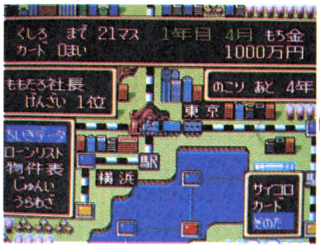
| | |
|---|---|
| 特上 3000MAC&5000円 | 松 2500MAC&4000円 |
| 竹 2000MAC&3000円 | 梅 1500MAC&2000円 |
| 草 1000MAC&1000円 | 雑草 おこぼれ技 500MAC&500円 |

### SUPER桃太郎電鉄Ⅱ

東京都　もも命くん

特上

## やっぱりあった！　期待の"女湯"堂々登場！




⬆"ちいきデータ"を選んで、さあ北海道へ飛ぶのだ〜〜っ！




やっぱり
コレだね!




やっぱりというべきか、当然というべきか、『S桃鉄Ⅱ』にも"女湯"が隠されていたぞ！　じつは、先月号に掲載された"びじゅつしつ"でも、ビジュアルは見れるけれど、やっぱりゲーム中に見つけるのが一番だよね！　さて、期待のやり方だけど、わかる人はわかっただろうけど、北海道にカギがあるのだ。ニセコの駅（札幌の左のほう）のすぐ下に、ウサギが入っている温泉が3つ並んでいるところがある。"ちいきデータ"で、そのまん中にカーソルをあわせて、①ボタンを押すんだ。そうすれば、待ちに待った"女湯"が登場するのだ。ただ、ひとつだけ注意することは、あまりに長時間見ていては、会社経営が進まなくなることだ〜っ！　ほどほどにね。

　イラスト／今わ野Q太郎

## 沙羅曼蛇

兵庫県　のぶおくん

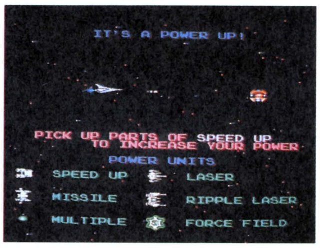
特上

# パワーアップユニットのデモ画面に乱入だぁ!?

PC本体にマルチタップとパッドを2個装備してから電源を入れよう。そして、タイトル画面で「2PLAYERS」にカーソルをあわせて、しばらく待つんだ。すると、ゲーム中に登場するパワーアップユニットの説明デモが始まるけど、このときに2P側のパッドの①、②ボタンを同時に押すと、デモ画面に乱入することができるんだ。しかも、パワーアップすることもできるぞ。ゲームをスタートする前の、軽〜いウォーミングアップのつもりでこの技を楽しんでね。




⬆タイトル画面で2P同時プレイにカーソルをセット。




⬅しばらくするとパワーアップユニットのデモが。ここで2Pの①、②を同時に押すんだ！




⬅2P側時空戦闘機ロードブリティッシュ見参っ！　おおッと、乱入だぁ!?

こりはビックリ




➡画面に表示されているパワーアップユニットに重なれば、パワーアップすることができるゾ。

## モンスタープロレス

福島県　マッチョブルくん

松

# オープニングでいきなりエンディング！

「1PLAYER」でスタート。自分のキャラクターを選択して、オープニングが始まったら右のコマンドを入力しよう。すると、いきなりエンディングが始まるぞ。まだクリアしていない人は、この技を試さないほうが……。




⬆アヤしげなオープニング。ここでコマンドを入力するんだ。

**コマンド**

セレクトを押しながらランを押す




⬆なんとッ！　いきなりエンディングになってしまったぞ！



⬇やっぱりエンディングは自力で見ないとイカンよ。うん。

## スーパーメタルクラッシャー

岐阜県　成瀬徳彦くん

特上

# 能力ポイントが最高になって、もうウハウハ！

どのパスワードでもいいから、パスワードの最後の2文字を、「E6」と入れ替えてみよう。なんと能力ポイントが最高になってしまうぞ！　この技を使ってすべてのスキルを最高にすれば、負け知らずの無敵のロボットができあがるぞ。




⬆まだ1勝しかしていないパスワード。ちなみにロボットはDEMIRUS。




⬇ステータスはこんな感じ。まだまだ、といったところだ。しかし……。




⬆先ほどのパスワードの最後の2文字「OA」を「E6」に入れ替えてみると……!?




⬇能力ポイントが最高になったぞ！　最強のロボットの誕生だ!!

## ゲンジ通信　あげだま

沖縄県　陳建戎くん

# いろいろ選べるコンフィグレーションモードだよ

NEC　HE初のPCソフト『ゲンジ通信　あげだま』で、いろんなことができちゃうコンフィグレーションモードが発見されたゾ！　タイトル画面でコマンドを入力すると、コンフィグレーション画面に切り替わり、難易度設定やサウンドテスト、面セレクトなどができるようになるんだ。自分の腕にあわせて難易度を設定したり、サウンドを聞きたいときは、このコンフィグレーションでバッチリだね！



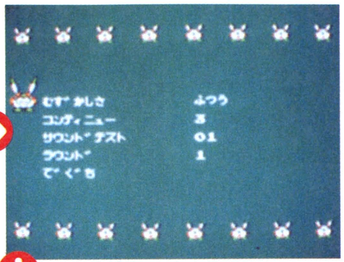
⬅オープニングは見てもいいし、飛ばしてもいい。




⬅そして、タイトル画面でコマンドを入力するんだ！

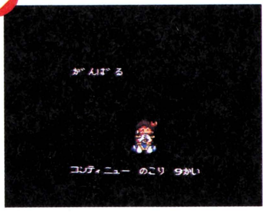
**コマンド**

セレクト、①を押しながら②を押す





➡面セレクトで好きな面から始めよう！



⬅コンティニューが9回もあれば、へっちゃら。

## モンスタープロレス

福岡県　将サマくん

# 15人の中から好きなキャラを選ぼう！

タイトル画面でコマンドを入力しながらスタートすると、通常では4人の中からしかセレクトできない主人公キャラが、15人の中からセレクトできるようになるんだ。２P対戦モードでも使えるぞ。




⬆タイトルで①を押しながらラン！




⬅すると、15人の中からキャラ選択できるようになるぞ。



⬅好きなキャラを主人公にしてあげよう。

## ファイティングラン

# 画面がまっくら……！

埼玉県　ラジャーくん

エディットモードで「かたさ」を“０００”にしてスタートしよう。すると、画面がまっくらになってしまうぞ。こうなったら最後、リセットする以外に、この暗闇から抜け出すことはできないのだ。はたして、これはバグなのか？　それとも、ニチブツの仕組んだワナなのか!?　謎は深まる…(笑)。




⬅エディットで「かたさ」をゼロにしてスタート。

➡まっくら。電源を入れ直すか、リセットしよう。

## ファイティングラン

# サウンドテストです

石川県　竹田一くん




⬆まず、この画面から方向キーの左と②を押し続ける！

**コマンド**

左と②を押しながら①を押す




⬇ゲーム中のすべての曲を聞くことができるぞ！

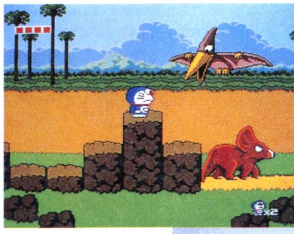
タイトル画面で右上のコマンドを入力すると、サウンドテストモードになるぞ。カッコイイ『ファイティングラン』の曲をじっくり聞こう。

## ドラえもん のび太のドラビアンナイト

石川県 竹田一くん

# ステージ1－1の隠しアイテムを発見！

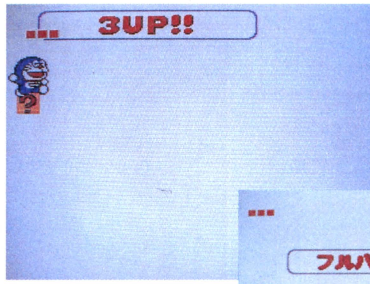
ステージ1－1で、隠しアイテムが発見されたぞっ！まず、ステージ1－1のまん中あたりにいるプテラノドン(空飛ぶ恐竜)の背中に飛び乗ろう。そして、その上から右上にジャンプするとタケコプターがあって、取ると一定時間空を飛べるようになるんだ。これで、ステージ1－1の入口と出口にある、オイシイ隠しアイテムを取れるぞ。



⬅タイミングよくジャンプして背中に乗ろう。それっ！




➡右上へジャンプして、タケコプターを取ろう。




⬅ステージ1－1の入り口上空には3UPが！




➡出口の上空には隠しアイテム・フルパワーが！

## スーパーシュヴァルツシルト

東京都 K・PONくん

# 秘密の隠し画面をキミは見たかッ!?

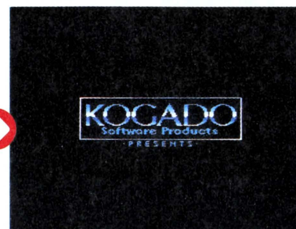
電源を入れ、『スーパーシュヴァルツシルト』を立ち上げるときに、右のコマンドを入力しよう。画面が変わるまでコマンドし続けると、工画堂スタジオのロゴマークが出た後に、ネコを抱いたお姉さん(クリスかな?)の画面が見られるんだ。うひょ(笑)。




⬆『スーパーシュヴァルツシルト』をセットしてランを押し、データを読みにいったらコマンド！

**コマンド**

方向キーの右と、セレクト、Ⅰ、Ⅱを押し続ける




⬆工画堂スタジオのロゴが出ても かまわずコマンドし続ける！ 死んでもパッドから手を離すな!!



⬇バッバ～ン！ これがウワサの隠し画面だ。ああ、ネコになりたい。

## SUPER桃太郎電鉄II

# 超スピードモードだ

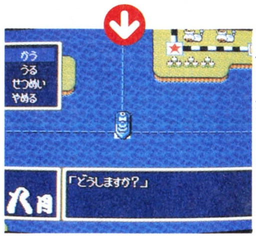
千葉県 鉄道狂くん




⬅月が代わるときの画面でコマンドを入力。

**コマンド**

Ⅰ、Ⅱを同時に押す




⬅ただ判定がかなりシビアこりずに入力してね。

あの"ほんき"モードよりもサイコロ、メッセージ、汽車などが数倍速いモードが発見されたぞ！ただ、速すぎるような……。

## 雷電

# 一撃必殺超特攻技!?

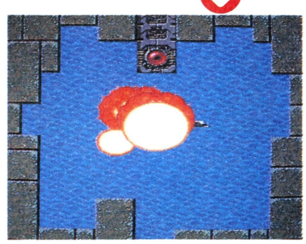
東京都 高度零くん

なんと！ 2面ボスを一撃でしとめる超大技が発見されたので紹介しよう！ それでは、やり方を説明しよう。1回しかいわないのでよく聞くようにな！ では、そのやり方だが、2面ボスに体当たりすればいいんだ(笑)！ まさに一撃必殺ってワケだ！ わ、待て、石を投げるな！





⬆ボスの後ろから突撃！



⬅ボスも死ぬけど自機も死ぬ。けっきょくやり直し。

## 沙羅曼蛇

千葉県　井手啓太くん

# 合体プレイで、1人で2倍の強さだ〜〜〜っ？

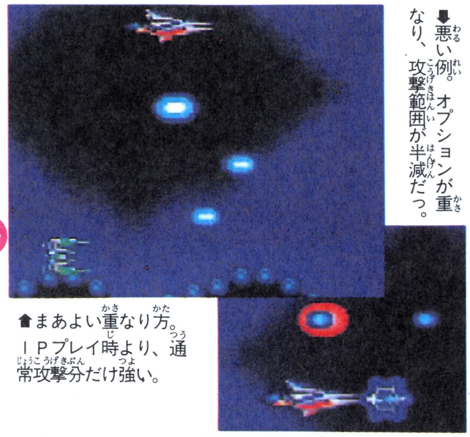
なかなかのデキの『沙羅曼蛇』。このゲームを楽にクリアする方法が発見されたぞ！

やり方は簡単。2Pを選んでゲームスタート。画面の端で2機を重ねればOK！　これで2倍の強さだと喜ぶのはちょっと待った。じつは合体してもオプションは合計4つしか持てないし、重ね方が悪いとオプションが重なって効果半減。楽になったかどうかはやって確かめてね。




⬅とにもかくにも2Pでゲームスタートだ〜っ。

➡画面端に2機とも寄せて、重ねあわせてポーズ。



⬇悪い例。オプションが重なり、攻撃範囲が半減だっ。

⬆まあよい重なり方。1Pプレイ時より、通常攻撃分だけ強い。

## スーパーシュヴァルツシルト

神奈川県　後藤啓介くん

# 特別プレゼント！　メッセージ&ビジュアル登場

見事なビジュアルがゲームを盛り上げている『スーパーシュヴァルツシルト』。長い戦いが終わり、エンディングのスタッフロールが終わった後に、コマンドを入力するんだ。すると、メッセージとビジュアルが出てくるのだ。戦いの後、すさんだ心(?)をいやすのには、これが最適！

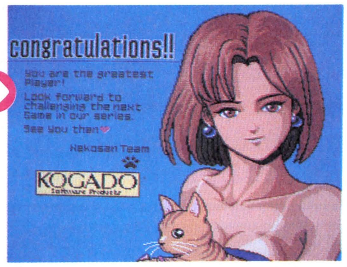



⬆ここまで来るには、長〜い戦があるのだ。クリアするには、忍耐あるのみ！

**コ マ ン ド**

方向キーの右と、Ⅰ、Ⅱ、セレクトを押し続ける

⬇戦いにすさみきった心を、美しいビジュアルがいやしていくのであった……。

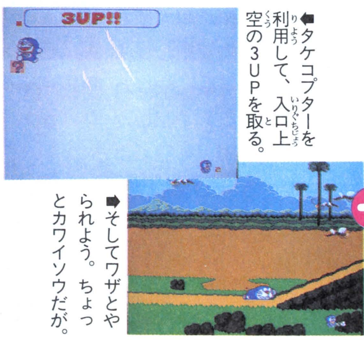



## ドラえもん　のび太のドラビアンナイト

東京都　アトじじくん

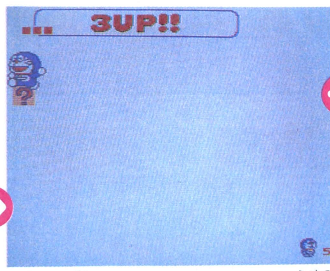
# ステージ1-1で残機を増やしちゃおうっ！

ステージ1-1の隠しUPアイテムを使って、ドラえもんの残機を増やす技を紹介しよう。まずタケコプターを使って、入口上空の3UPを取ろう。そして、わざと1回やられるんだ。すると、タケコプターと3UPが復活するので、くり返せば、残機がいっぱい増やせるってワケ！




⬅タケコプターを利用して、入口上空の3UPを取る。

➡そしてワザとやられよう。ちょっとカワイソウだが。




⬆死んだ後、タケコプターと3UPも復活しているので、また同じことをくり返す。




⬅3UPを取ったら、ハイ、死亡。

➡これだけ残機があれば楽勝でしょ。

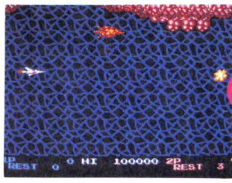



## 沙羅曼蛇

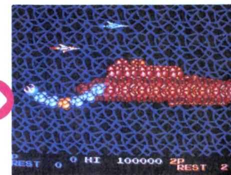
愛知県　日下光一くん

# 2P同時プレイ専用コンティニューモード！

2P同時プレイ時にどちらかがゲームオーバーになったら、右のコマンドを入力してみよう。相手の残機を使って、コンティニューできるぞ。残機がないときは×。


⬆あい〜、やられた！

**コマンド**　Ⅰ、Ⅱを同時に押す


⬆よっしゃ、復活ッ！



⬇でも相手の残機が…。




## 雷電

# クレジットが6回増える！

埼玉県　PSYくん

コンティニュー画面でコマンドを入力すると、クレジットが6回増えるぞ。

**コマンド**　セレクト、Ⅰ、Ⅱを同時に押す

⬇コマンドのタイミングは超シビアなので慎重に！







## グラディウス

# 29機スタート法だ！

福岡県　ティエフくん

タイトル画面で、方向キーの上を押したまま、Ⅱボタンを3回押す。すると、残機が29機でスタートできるぞ！


⬆タイトル画面でコマンドを入力！

⬇これだけあれば、楽勝でクリアだ〜っ！







## 沙羅曼蛇

# デモ画面でも乱入!?

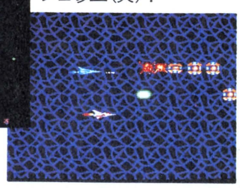
宮城県　大田六助くん

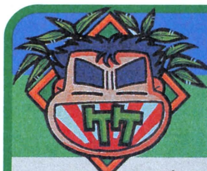
ステージ紹介のデモ画面でも乱入できるぞ！　2PのパッドのⅠ、Ⅱを同時に押して、デモに乱入だぁ！



⬆タイトルで2Pにセットして……。

⬇ロード・ブリティッシュ参上（笑）！






## グラディウス

# ステレオモード発見！

埼玉県　ケンジくん

モノラルサウンドの『グラディウス』が、なんとステレオで楽しめるぞ！『グラディウス』をPC本体にセットしたら、Ⅰを押しながら電源を入れよう。すると、サウンドがステレオ出力になるんだ。ラジカセなどに接続して大音響で楽しもう。



⬆Ⅰを押しながら電源を入れよう。



## キミの裏技が頼りなのです

### 見つけたらすぐに出そう！ 裏技のハガキ!!

「あっ、これ裏技じゃん」と思ったら、ハガキに技のやり方をひとつと、キミの住所、氏名、電話番号を書いて、下のあて先に送ってくれ！　技のやり方は正確にね！

あて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部　ウラワザ係

### FAXもあるぞ

裏技は、FAXでもOK！　番号は正確にね!!

03(3221)9800

KADOKAWA―夢の島

# THE ISLAND OF DREAMS

## DATA CHECK!

▶映画『サイレントメビウス2』(同時上映『アルスラーン戦記II』『風の大陸』)
7月18日、全国松竹洋画系で公開！

▶CD&BOOK『フォーチュン・クエスト』
5月末発売(税込定価3600円)、予約受付中！

▶OVA『魍魎戦記 MADARA』
ビデオ、LDとも上・下巻絶賛発売中!!

MOVIE

# 今年の夏も角川アニメ話題の超豪華3本立!!




## サイレントメビウス2

皆様よーくご存知、昨年夏劇場公開されて大入り満員続出。あわや一大社会現象にまでなろうかという勢いだった『サイレントメビウス』。もちろん月刊コミックコンプでの連載も、単行本も、CDも、いずれも大好評だ。またアメリカでもコミックスが出版され、好評だっていうからこりゃもうスゴイ。破竹の勢いの作品。まさに、メディアミクスの申し子なのである。その劇場版『サイレント』の続編、『サイレントメビウス2』が今年の夏に公開される。

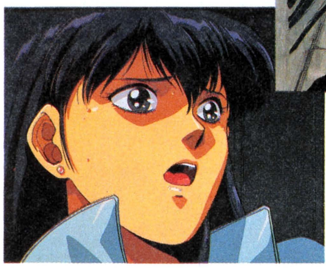
2024年の東京、そこは近未来の魔法陣都市だ。襲いくる妖魔に立ち向かうAMPとの死闘を背景に、新作『2』ではどんなストーリーが繰り広げられるのか。AMPの活躍は…。知りたいことは山ほどあるが、今はまだ秘密のベールに覆われているぞ。続報を待て。

この作品は、7月18日全国松竹洋画系で『アルスラーン戦記II』『風の大陸』とあわせての、超豪華アニメ3本立の公開となっている。

なお、前売りの特典として、グレードアップした〝AMPゴールドバッチ'92〟がもらえるので、サイレントファンなら見逃せないぞ。

発売窓口などの詳しい情報を知りたい人は、角川テレフォンサービス(☎045-544-9999)へ。今年の夏も、角川アニメが熱いぞ。ほんとに。





⬆異次元世界からの侵入者、妖魔。

⬅パートⅠでは、かくされた香津美の過去が……

### 3/19 ビデオ緊急発売

あの夏の日の興奮と感激を、もう1度味わいたいという『サイレント』ファンの熱烈な声に応えてビデオ化が決定したぞ。これは『サイレント』ならではの超早期リリースなのだ。もちろん完全オリジナル版。



香津美のあのシーンがキミだけのものになるチャンス！

## アルスラーン戦記II

人気作家・田中芳樹原作のベストセラーをアニメ化。昨夏公開されたものの続編である。

物語は中世ペルシアを思わせる異世界の、大陸行路の要地として栄華を誇ったパルス王国の崩壊が発端となる。蛮族ルシタニアの侵攻によって、平和だったパルスは崩壊する。主人公アルスラーンは、忠誠を誓う5人の仲間とともに、王国復興のために長い試練の道を歩む……。アルスラーンをはじめ、ダリューン、ナルサスなど魅力にあふれた登場人物、そして前作でも大評判だったハイクオリティな映像は、きっとキミを裏切ることはない！



⬆王太子アルスラーン。

## 風の大陸

原作は人気作家・竹河聖先生の同名ベストセラー小説だから、キミも知っているよね。伝説の超古代大陸アトランティスを舞台に、若き自由戦士ボイスの冒険を描いた超古代ファンタジーだ。今回の映画化にあたって選ばれたストーリーはファンタジア文庫(富士見書房・現在6巻まで発売中)の第2部「精霊の歌」に収録されている［黄金の死者の都］のエピソードだ。ティーエ、ラクシ、ボイスの3人が砂漠を旅していた時、偶然迷い込んだ都アゼク・シストラでの物語。今年もアニメ界に旋風は吹き荒れ、角川の前に敵はない!!



⬆いのまた氏描くキャラ。

CD&BOOK

# 「フォーチュン・クエスト」モンスターポケットミニ図鑑

## これさえあればどんな冒険だって怖くない



キットンがいつも持っているモンスターポケットミニ図鑑が、キミのものになる。冒険者支援グループ発行、ロンザ国立大学モンスター学科教授のおスミつきもありがたい、あのモンスターポケットミニ図鑑だ。しかも日本版だから、とっても読みやすい。『F・Q』1～6巻の全てのモンスターのほか、おなじみ深沢&迎コンビの書き下ろしモンスターストーリーも収録されているぞ。



⬅モンスターの中でも、人気の高いコボルト。

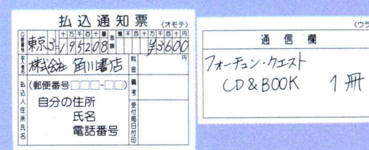
CDに収録されたモンスターは、スケルトン、ゴースト、ゾンビのおなじみトリオに、ティラリス、ドーラも加わったアンデッドシリーズ。さらにキケロ鳥、バジリスク、サラス、しらたま、ストーンゴーレムそして大人気のコボルト、ブラックドラゴンという豪華ラインナップで12種12曲。サウンドプロデュースは、深沢美潮&安西史孝。フルオーケストラ、そして臨場感にあふれるサウンド・エフェクト。まさに『F・Q』ならではのモンスターミュージックってワケ。ブラックドラゴンの咆哮、ゾンビのうめき声などの3次元音像を再現するRSS搭載の本格サウンドを楽しもう。まさに冒険者必携の1冊だよね！

### 予約申し込み方法

CD&BOOKのご予約は、全国の書店にお申し込みいただくか、または郵便振替を使って直接角川書店へお申し込みいただく方法があります。

郵便振替をご利用の場合は、お近くの郵便局へ行き、郵便振替の赤の普通払込用紙を使って「角川書店　東京3-195208」へ、3600円(税込価格、送料はサービス)を払込んでください。

記入例




MADARA

# 下巻LDも発売！

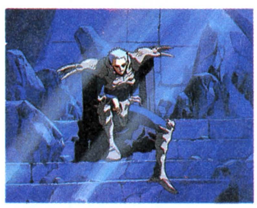
## 続いて2月には「摩陀羅弐」がカセットブックに!!



昨年にはOVA版下巻『金剛編』も発売され、まさに人気爆発のサイバーアクションアニメ『摩陀羅』。OVAも胎臓編、金剛編ともに大人気である。特典の田島昭宇特別書き下ろしコミックの『摩陀羅特別編』とOVAの設定資料は、手に入れたかな。摩陀羅ファン、田島ファンなら絶対に見逃せないよね。

なお、下巻金剛編は3月19日レンタル開始なので、買えなかった人はよろしく。

さて、今年のお年玉は摩陀羅グッズに消えたぜ、という摩陀羅ファンのキミに、朗報をひとつ。カセットブック『魍魎戦記MADARA・輪廻編』の発売だ。これは、好評連載中の『魍魎戦記MADARA弐』がベースになっているのだ。その世界の広さを徐々に現しつつある『摩陀羅』の壮大な物語は、始まったばかりだ。このカセットブックの定価は1600円（税込）。発売は2月1日。さあ、急いで書店に走れ。



⬆OVAは、下巻も大好評！



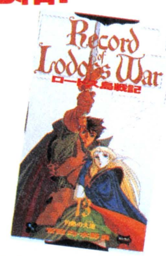
⬆今度は、伐叉羅(バサラ)がカセットブックに登場。

**キャスト**

| | |
|---|---|
| 摩陀羅 | 山口　勝平 |
| 伐叉羅 | 山寺　宏一 |
| 八百比丘尼 | 戸田　恵子 |
| 甲賀三郎 | 曽我部和恭 |
| 芙蓉 | 水谷　優子 |
| 文観 | 塩沢　兼人 |
| 獅子丸 | 草尾　　毅 |
| ナレーション | 横尾　まり |

OVA

# 『ロードス島戦記』全13巻完結！




OVA『ロードス島戦記』1～13巻はすでに完結してそれぞれ好評発売中ですが、全13巻の一括購入予約を、再度受け付けています。

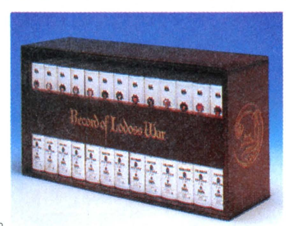




特典として、全13巻を59,000円の特別価格で購入できるほか、もれなくロゴマーク入り木製オリジナルラックがもらえます。締切は4月末日。

"聖騎士を夢見るパーン。彼は幼なじみのエトや、ディードリットらの仲間たちと冒険を続けていた。一方、ロードス制圧を企むマーモ軍も動きはじめた。マーモの魔導師バクナードの野望を打ち砕くため、戦いを挑むパーン。はたして……"。

お申し込み、くわしい内容については角川書店通信販売課（☎03-3817-8535）までお問い合わせください。



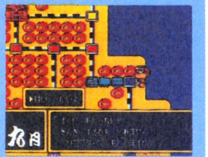

➡これが予約の特典、ロゴ入り木製オリジナルラック。

## 炭鉱



炭鉱を買うと、カード駅以外の駅に止まったとき、1／60の確率で発生!!

## 本社がピンチ!




今いる駅が東京、鹿児島、札幌以外の駅の場合、1／100の確率で発生!!

## 都市がブーム!




都市を1人で買い占めてから、毎月1／16の確率で発生する!!

## 貸しビル修繕



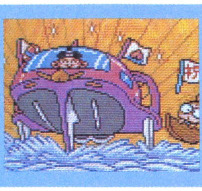

東京の貸しビルを買うと、毎月1／16の確率で依頼がくるよ。

## 記念仙人



* 全体で100件めの物件を買ったとき
* 全体で200件めの物件を買ったとき
* 全体で300件めの物件を買ったとき
* 全体で500件めの物件を買ったとき
* 全体で1000件めの物件を買ったとき
* 個人で30件めの倒産をしたとき

## 造船所



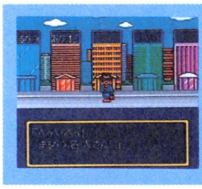
予算追加……造船所を買ってから、毎月1／32の確率で予算の追加依頼。
ハイテク船完成……造船所を買ってから、毎月1／60の確率で完成報告。

## 地方博覧会



年数×4000万円以上の持ち金があって、カード駅かマイナス駅に止まったとき、1／32の確率で発生。結果は2年後に判明!!

## 闇のバイヤー



持ち金が1億円以上のとき、毎月1／128の確率で登場!!

## 日本シリーズ



各地のプロ野球団を買うと毎年10月に発生!! 台風が上陸すると中止だよ。

## おもちゃ工場



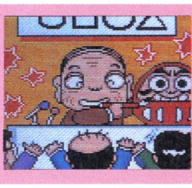
静岡のおもちゃ工場を買うと毎月1／16の確率で新製品開発の依頼が来るぞ!!

## 火山噴火



富士山、桜島、阿蘇山付近の駅の物件が3件以上買われると、毎月1／16の確率で発生。

## 選挙



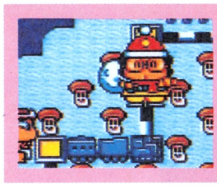
年数×2億円以上の持ち金で、カード駅以外の駅に止まったとき、1／64の確率で発生!!

## 隠し金山



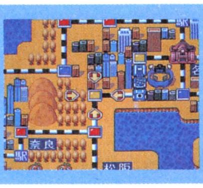
金山を買うと、カード駅以外の駅に止まったとき、1／60の確率で金がでる!!

## 福の神



12月～2月にマイナス駅に止まると、1／16の確率で登場!!

## F1レース




10億円以上ある10月に鈴鹿(写真中央のカード駅)で発生!!




# 桃太郎美術館




➡シンプルな構図と色遣いが恐怖をうまく表現しています!! 助けて!!

神奈川県・どボンビー



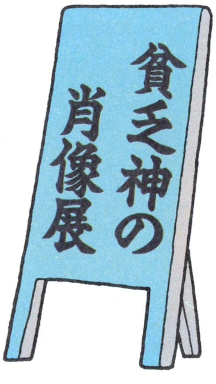
➡ボンビーファミリーが勢揃いね。あああっキングに変身しないでぇ!!

東京都・チョチョチビリ



➡モモトラマン!! ヘアーセットを手伝ってる場合じゃないでしょ!?

大阪府・山下佳也






➡キングボンビーの指が妙に細くて不気味。貧乏神のポーズも笑える!!

和歌山県・吉見てるひさ




➡牙の白さがまぶしい。このお方に せかされると、うろたえちゃうよね。

東京都・佐藤卓海




➡キングが続いた後、心なしかかわいく見えたりする今日この頃!!

東京都・岡田博文

## キミもかわら版にハガキを出そう!

㊙桃太郎かわら版では、みんなのハガキを待っているぞ! まず、桃太郎美術館では「ザ・浦島展」を開催予定。出品作を大募集するぞ!! 掲載者には、特製テレカをプレゼントだ。
ほかにも、さくま将軍や桃太郎チームへのお便りも待ってます。

見本



# SUPER 桃太郎電鉄II

**極秘資料ついに大公開!!**

# 勝 桃太郎かわら版

版元 さくまあきら&桃太郎チーム

## イベント発生条件と確率の謎にせまる!!

## キミはすべてのイベントを見ることができたか!?

全国各地の社長さん!! 会社の経営は順調でしょうか?『SUPER桃太郎電鉄II』は、5年や6年の経営では、見られないイベントもた〜っぷり!! 日本一の大社長をめざすなら、すべてのイベントを経験したいですね。

えっ? まだ未経験のイベントがある? それじゃあ、こっそり各種イベントの発生確率とその条件をお教えしましょう!!

『大雪』、『選挙』、『F-1レース』などは、簡単に出会えませんし、全イベントの失敗・成功を経験すれば〝桃鉄百戦錬磨〟と自慢できます!! 明日の経営にお役立てくださいね。




⬆カードいっぱい!! イベントてんこもり!! 確率を覚えておくと、会社経営はグッと有利になるぞ!!

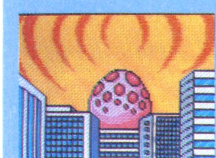
### キングボンビー



じつは3年めまで出ない。4年めから毎月1/16の確率で貧乏神がキングボンビーに変身するぞ! キングボンビー・5大悪事の確率も大公開。

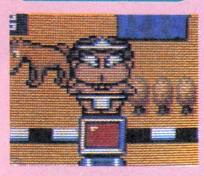
①サイコロを2個ふって出た目の数だけ物件を売る……2/16
②サイコロを10個ふって出た目の数×?万円を捨てる……6/16
③自分以外の人に物件を買ってあげる……3/16
④持っているカードを全部捨ててしまう……1/16
⑤買い占めている都市の物件をまるごと売ってくる……4/16

### モモスラ



タマゴの出現確率は毎月1/16。その都市の物件が3件以上(何人かのプレイヤーでも、1人の買い占めでもよい)買われている場合に発生。誰かが『きんたろうカード』を使わないと、8か月後にモモスラが誕生して都市の物件は壊滅しちゃうのだ!!

### 貧乏神



目的地到着時に目的地から一番遠いところにいる社長に取りつくぞ。余計なお世話は全7種。

### 食品日本一



4年め、8年め、12年め……と、オリンピックみたいに4年に1度12月に開かれる。誰も外食産業の物件を持っていないと発生しないから、がんばって物件を買おうね。

### 臨時収入



32の特別物件は毎月1/32。
その他の物件は毎月1/256。

### 大雪



12月……1/16
1月……1/16
2月……1/16

対象都市の物件が3件以上買われている場合に発生するよ。スキー場は臨時収入。都心部では被害が!!

### ドジラ



毎月1/16の確率で出現。その都市の物件がすべて(何人かのプレイヤーでも、1人の買い占めでもよい)買われている場合に発生するのだ!! 誰かが『モモトラマンカード』を持っていれば、都市は守られるぞ。

### 台風



7月……1/64
8月……3/64
9月……2/64
10月……1/64

### スリの銀次



持ち金が1000万円以上あると、毎月1/16の確率で現れるぞ!! 変身パターンは全部で4種類だ!!

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータとメーカー提供のデータをもとに、編集部が独自に作成したものです。

# 1991年間 SOFT(ソフト) HIT(ヒット) CH



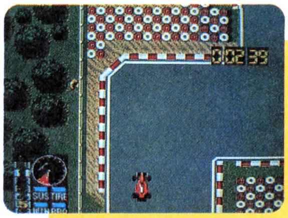
## 1 桃太郎伝説II

**3597点**

ハドソン RPG 6M BU

7,200円'90年12月22日

PCエンジンのRPGといえばこれ。楽しいイベントが盛りだくさんで、やっていて飽きないソフトだよね。



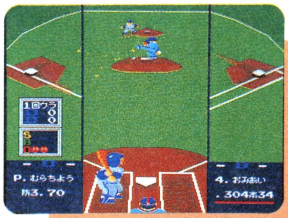
## 2 F1サーカス'91

**3316点**

ニチブツ SPG 4M BU

6,900円'91年7月12日

ファン待望の第2弾。前作の不満点を直し、より遊びやすくなった。買った人は大満足の1本なのだ。



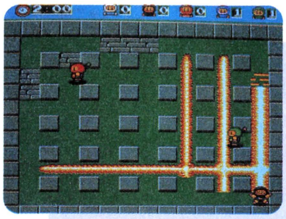
## 3 プロ野球ワールドスタジアム'91

**2966点**

ナムコ SPG 2M

5,800円'91年3月21日

根強い人気の野球ゲーム。今回の目玉は、なんといっても4人同時プレイが可能になったことだろう。



## 4 ボンバーマン

**2663点**

ハドソン ACT 2M BU

5,300円'90年12月7日

多人数プレイが超燃えるということで有名なこのソフト。5人同時プレイは、PCエンジンだけの特権。




## 6 ドラゴンスレイヤー英雄伝説

**2465点**

ハドソン RPG SCD

6,800円'91年10月25日

パソコンから移植の大型RPG。プレイヤーに対して、親切設計なのがうれしい。ビジュアルは一見の価値あり。



## 7 ファイヤープロレスリング 2nd BOUT

**2439点**

ヒューマン SPG 4M

6,900円'91年8月30日

前作よりレスラーも増え、ますます充実したシリーズ2作目。初心者からマニアまで幅広く遊べるのがいいね。




## 8 バニラシンドローム

**2170点**

ニチブツ ETC CD

6,900円'91年10月25日

アーケード版にくらべて、H度はやや控え目だが、女の子がカワイイのは同じ。麻雀ゲームはこうでなくては。



## 9 ジャッキーチェン

**2152点**

ハドソン ACT 4M

6,500円'91年1月18日

ジャッキーが恋人を救うため、悪いヤツらと戦う本格的ACT。難易度はちょい高めでマニアの人もOKだ。

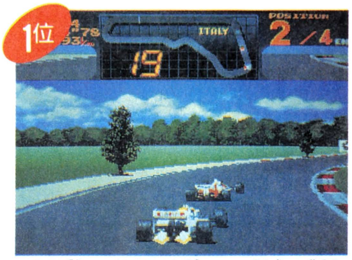
| 順位 | 得点 | ソフト名 | メーカー・ジャンル・形態 | 価格・発売日 |
|---|---|---|---|---|
| 11 | 1856 | パワーリーグ4 | ハドソン SPG 4M BU | 6,500円 8月9日 |
| 12 | 1845 | 聖竜伝説モンビット | ハドソン RPG CD | 6,800円 8月30日 |
| 13 | 1792 | PC原人2 | ハドソン ACT 4M | 5,800円 7月19日 |
| 14 | 1655 | ポピュラス | ハドソン SLG 4M BU | 7,800円 4月5日 |
| 15 | 1420 | BURAI | リバーヒルソフト RPG CD | 7,200円 8月9日 |
| 16 | 1417 | コズミック・ファンタジー2 | レーザーソフト・日本テレネット RPG CD | 6,780円 4月5日 |
| 17 | 1246 | 天使の詩 | RIOT・日本テレネット RPG SCD | 7,400円 10月25日 |
| 18 | 1168 | 改造町人シュビビンマン2 | メサイヤ ACT 4M | 6,600円 4月5日 |
| 19 | 1087 | ボンピングワールド | ハドソン ACT CD | 4,500円 5月31日 |
| 20 | 1019 | ワールドサーキット | ナムコ SPG 2M | 5,800円 10月18日 |

# ARTチャートBEST20

1991年のベストヒットソフトは何かな? 昨年の1月1日から12月31日までの売り上げデータを集計・分析してみたぞ。これを見れば今年の展開も読めるかもしれないね。

## 年間アーケードベスト10

| 順位 | ソフト名 | メーカー名 | ジャンル | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ファイナルラップ2 | ナムコ | SPG | 1699 |
| 2 | ストリートファイターII | カプコン | ACT | 1462 |
| 3 | クラッチヒッター | セガ | SPG | 646 |
| 4 | クイズ殿様の野望 | カプコン | ETC | 540 |
| 5 | ラッドモビール | セガ | SPG | 505 |
| 6 | ファイナルファイト | カプコン | ACT | 433 |
| 7 | クイズ宿題を忘れました | セガ | ETC | 381 |
| 8 | ラッドラリー | セガ | SPG | 354 |
| 9 | スーパーバレーボール'91 | ビデオシステム | SPG | 343 |
| 10 | ウルトラマン | バンプレスト | ACT | 298 |



1位

⬆多人数での対戦が可能なのが人気の秘密。みんなでワイワイやるのは、やっぱいいね。

大方の予想をうらぎってトップに立ったのは、『ファイナルラップ2』。このゲーム、本命と思われた『ストリートファイターII』が下がり気味の現在でも、まだ上位をキープしているような超ロングヒットなのだ。



### ゼロヨンチャンプ

5

**2520点**

メディアリング SPG 4M BU

6,900円'91年3月8日

RPGの要素を持った、カーレースゲーム。レース以外のアルバイト生活もけっこう楽しめる。



### F1サーカス

10

**2102点**

ニチブツ SPG 4M BU

6,900円'90年9月14日

F1の雰囲気を、そのままゲームにしたソフト。このスピード感は、やっていて気持ちいいんだよね。

## レギュラーチャート

### 売り上げベスト10

| 順位 | 前回 | 得点 | ソフト名 | メーカー名 | ジャンル・形態 | 価格・発売日 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | — | 1241 | SUPER 桃太郎電鉄II | ハドソン | ETC 6M BU | 6,800円 12月20日 |
| 2 | — | 962 | SUPER CD-ROM² 体験ソフト集 | ハドソン | ETC SCD | 1,000円 12月13日 |
| 3 | 2 | 901 | バニラシンドローム | ニチブツ | ETC SCD | 6,900円 10月25日 |
| 4 | — | 713 | 沙羅曼蛇 | コナミ | STG 2M | 6,000円 12月6日 |
| 5 | 10 | 680 | ワールドジョッキー | ナムコ | SPG 2M | 5,800円 9月20日 |
| 6 | 4 | 533 | ワールドサーキット | ナムコ | SPG 2M | 5,800円 10月18日 |
| 7 | 3 | 521 | 天使の詩 | レーザーソフト・日本テレネット | RPG SCD | 6,900円 10月25日 |
| 8 | — | 498 | らんま½ とらわれの花嫁 | メサイヤ | ETC CD | 6,800円 12月6日 |
| 9 | — | 263 | ゼロヨンチャンプ | メディアリング | SPG 4M BU | 6,900円 3月9日 |
| 10 | 1 | 182 | ドラゴンスレイヤー英雄伝説 | ハドソン | RPG SCD | 6,800円 10月25日 |

### 前人気ベスト10

| 順位 | 前回 | ソフト名 | 得点 | ジャンル・形態 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 天外魔境II | 903 | RPG SCD |
| 2 | 2 | ロードス島戦記 | 578 | RPG CD |
| 3 | 7 | パロディウスだ! | 466 | STG 8M |
| 4 | 3 | サイレントメビウス | 373 | RPG SCD |
| 5 | — | 出たな!! ツインビー | 349 | STG 4M |
| 6 | 4 | モンスターメーカー | 317 | RPG SCD |
| 7 | 8 | 改造町人シュビビンマン3 | 241 | ACT SCD |
| 8 | — | 夢幻戦士ヴァリス | 116 | ACT SCD |
| 9 | — | 魔物ハンター妖子 | 102 | AVG CD |
| 10 | — | BABEL | 96 | RPG SCD |

'91年を振り返ってみると、前の年に比べ数多くのソフトが発売されたためかもしれないが、それほど大ヒットしたソフトというのはなかったように思える。ユーザー数は増えているはずなのにこういうことになるとは、つまりPCエンジンの稼働率が下がっている(マシンがホコリをかぶっている)のか、他機種に負けているんじゃないかと心配になる。

ただ、今回のチャートを見ると、去年に比べ格段にCD-ROM²のゲームが増えてきたことにも気がつく。スーパーCDのソフトも発売間もないのに大健闘だ。この傾向は今後も続き、とくに人気ソフトの出現によってハードの普及台数が伸びて、ますますいいソフトが出るという良い循環になっていくのではないだろうか。

もうひとつはPCエンジンオリジナルのタイトルがかなり育ってきたということだ。もともとアーケードの移植中心にスタートしたPCエンジンのソフトだったが、CDソフトを中心にオリジナルソフトが人気を集め、他機種に移植されるものも少なくない。しかし決め手になるのはやはり、CD-ROM²ソフトや、多人数プレイなど他機種にはない特徴を生かしたオリジナルタイトルだろう。そういう意味からも、やっと発売日の決まった『天外魔境II』の売れ行きには注目したい。

●調査協力店 キデイランド(原宿、立川)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸、おもちゃのデンマーク(愛知)

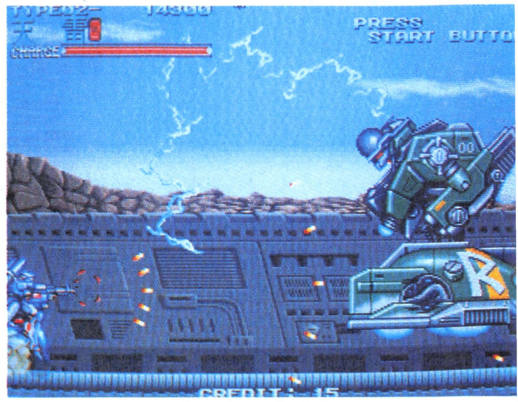
# 月刊ARCADE専科

新作アーケードゲーム
徹底紹介コーナーだ!!

# WOLF FANG

ウルフ ファング









データイースト／2月より登場予定




⬆この先に強力なボスが待ちうけている！ こういった演出がテンコ盛りにつまっているぞ。



➡フレイムランチャーを使用中。特殊兵器はエネルギーチャージ式で何回でも使用可能だ。

愛用の機動兵器を操り、戦場を駆けぬける。そんな熱い気分を味あわせてくれるのが、DECOの新作『ウルフファング』だ。このゲームのポイントは、自機のロボットのかっこいいアクションと、それをささえるイカす演出。戦闘中に通信がはいって、ボスの接近を教えてくれたり、ライバル的な敵ロボットが捨てゼリフをはいて去っていったり。セリフまわしにも、DECOらしいシブいセンスが生きていて、思わずうなってしまいたくなるほどだ。

装甲機兵と呼ばれる自機はダメージ制で、ライフがなくなると、パイロットを残して爆発してしまい、パイロットは生身で戦うことになる。このときダメージを受けるとゲームオーバーだが、アイテムを3つ集めれば、装甲機兵が復活するという親切設計だ。自機に取りついて敵を攻撃してくれる、猟兵という強い味方もいるぞ。

サブタイトルの「空牙2001」でわかるように、ストーリーではSTG『空牙』の続編にあたるというこのゲーム、はっきりいって期待していいぞ。首を長くして待っててくれ！

## 自機のタイプを選択せよ!!

装甲機兵はボディ・アーム・レッグの3つのパーツにわかれていて、それぞれが4種類ある。その組み合わせは全部で64通り！ しかもその全部にイカす名前がついてるんだ。めんどうな人には4つの標準タイプが用意されてるけれど、ぜひ自分だけの愛機を見つけよう。




⬆これは標準タイプの「蒼龍」。自分に合った組み合わせの機体を見つけようぜ。




⬅ボディは特殊兵器、アームは接近戦用の武器、レッグは機動力のタイプ選択。

## 侵攻ルートは自分の判断で!!

面が進むと、侵攻ルートを選択するところがある。選択した作戦によってけっこう難易度が変わってくるから、表示される生還率などを目安に慎重に選ぼう。はたしてキミは、すべてのルートをクリアすることができるかな？

〈STAGE1〉
〈STAGE2〉
HARD 〈STAGE3-A〉 EASY 〈STAGE3-B〉
HARD 〈STAGE4-A〉 EASY 〈STAGE4-B〉
HARD 〈STAGE4-D〉 EASY 〈STAGE4-C〉




⬅司令官が作戦内容を説明してくれる。

## STAGE 1

移動中に敵の待ちぶせにあった。輸送機の甲板上での戦いだ。



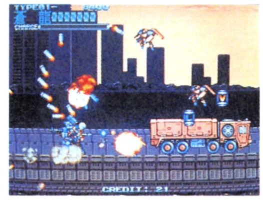
⬅この面はほんの小手しらべ。ボスもいないぞ。



⬅自機の下にあるのはショットのパワーアップアイテムだ。

## STAGE 2

シドニーに展開する敵前線部隊を強襲、突破せよ。生還率は80%だ。



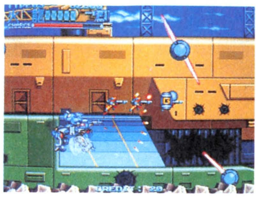
⬅ミサイル発射！ 特殊兵器はどれも強力だぞ。



⬅ボスの強襲型ホバークラフト「モビィディック」だ！

## STAGE 3－A

秘密兵器を搭載した敵輸送部隊の撃破が任務だ。



⬅巨大な敵陸上輸送艦。秘密兵器はどこだ？



⬅ボスのミサイルを接近戦用のビームソードで撃破！

## STAGE 3－B

ニュージーランドの森林部を舞台に夜間戦闘だ。



⬅照明弾にてらされて、敵の装甲機兵が迫る。

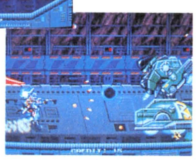


⬅ボス「EB－1」。空中からの攻撃に苦戦しそう。

## STAGE 4－A



⬅秘密工場内での戦い。敵も必死だぞ。



➡見るからに強力なボス。斜面を利用して戦え。

## STAGE 4－B

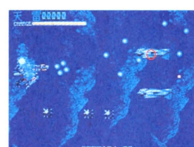


⬅艦内からザコがゾロゾロと！ やばいぜ。

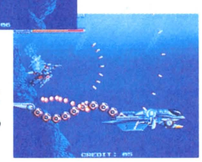


➡ボスは対衛星兵器。反射レーザーがコワい。

## STAGE 4－C



⬅この面は海中での戦い。機雷に要注意だ。



➡触手攻撃がとても強い。やっめってぇ〜。

## STAGE 4－D



⬅ついに秘密基地へ侵入した狼牙チーム。



➡重空挺戦車ガンドールIIが立ちふさがる！

---

連載 第13回

# ナムコのな

Presented by
スーパー激烈社員　御所脇ヒロリン

毎度、御所脇です。今月はラジアメ・チャリティーX'masパーティーのお話をお送りしましょう。とはいったものの、僕はぜ〜んぜん見れなかったのだ。なぜかというと、物販をやっていたからなんだね。「ナムコに売るものなんかあるの？」と思う人がいるかもしれないけど、社内のいたるところを探しまくれば、あるわあるわ、マニアの人たちが泣いて喜ぶ『ドラバス』、『ドラスピ』のポスターや、プーカのゼンマイ人形、『ポールポジション』ステッカー

ーなどなど…。またたく間に売り切れちゃったよ。さらに、今回の物販はかなり強烈で、『スティールガンナー』のガンなんかも出したんだよ。数が少ないモノは臨時のオークションを開いたりもしてね。なお、この売り上げはすべて、TBSのカンガルー募金に納めています。ちなみに今回のチャリティー額は61万円でした。



⬆毎年たくさんの人が集まるパーティー。'91年も大盛況だったぞ。

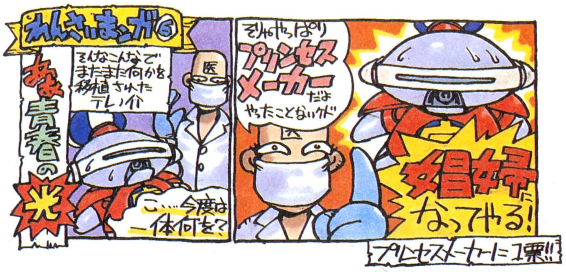
---

テレの介の

# アーケード特選情報

ハロー、テレの介だ!! 早速アーケード作品の情報を、といいたいところだけど、いよいよ迫ってきたAOUショーのためもあって、新作情報不足なんだよねえ。うーむ、困ったもんだ。そうそう、ところでみんなはアーケード版『ボンバーマン』はプレイしたかな？ これが隠れたヒット作として好評なんだけど、その『2』が間もなく登場するそうなんだ。今度は4人同時プレイもできるので、PCを持ってない友だちなんかを相手に、鍛えた腕を自慢してみてはどうかな？ では、また来月ね。

# PC ISHOKU SHIKYOU GEPPOU
# PC移植市況月報




## 今月の人気投票Best5



**第1位** ストリートファイターII

**第2位** エメラルドドラゴン




**第3位** ファイナルファンタジー




**第4位** ファイナルファイト



**第5位** ドラゴンクエスト




## 移植人気投票結果 ●〈12月集計分〉

| 順位 | 前回 | 得票ポイント | タイトル | オリジナル |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1－ | 699 | ストリートファイターII | アーケード |
| 2 | 2－ | 348 | エメラルドドラゴン | パソコン |
| 3 | 5○ | 324 | ファイナルファンタジー | ファミコン |
| 4 | 3○ | 271 | ファイナルファイト | アーケード |
| 5 | 6○ | 218 | ドラゴンクエスト | ファミコン |
| 6 | 14○ | 208 | 三國志II | パソコン |
| 7 | 4○ | 206 | プリンセスメーカー | パソコン |
| 8 | 7○ | 199 | ドラゴンボールZ | ファミコン |
| 9 | 8○ | 160 | サーク | パソコン |
| 10 | 11○ | 127 | 銀河英雄伝説 | パソコン |
| 11 | 9○ | 124 | サイレントメビウス | パソコン |
| 12 | 15○ | 121 | R-TYPEII | アーケード |
| 13 | 23○ | 115 | ワルキューレの冒険 | ファミコン |
| 14 | 16○ | 106 | グラディウスII | アーケード |
| 15 | 26○ | 103 | 信長の野望(武将風雲録) | パソコン |
| 16 | 13○ | 84 | キング・オブ・ドラゴンズ | アーケード |
| 17 | 17－ | 79 | マーベルランド | アーケード |
| 18 | 10○ | 68 | 魍魎戦記 摩陀羅 | ファミコン |
| 19 | 34○ | 56 | アトラス | パソコン |
| 20 | 19○ | 54 | ダイナソア | パソコン |

## '91年最多V獲得!!『SファイターII』

いやっほ〜! 今月も移植月報の時間がやってきたぞ!! 今月は集計の方も'91年のラストということなので、昨年1年間の結果を振り返ってみよう。まず、昨年の人気投票第1位獲得回数なんだけど、『SファイターII』8回、『Fファイト』4回というのが12回の内訳。まあ、とにかくカプコン人気のすごさが目立ったね。それから、チャートに登場したタイトルのうち、移植が決定したのが全部で7本。みんなの応援があったからこその数字だと思うよ。

### 歴代Best20だ

| 順位 | 累積ポイント | タイトル | 順位 | 累積ポイント | タイトル |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 27381 | ドラゴンクエスト | 11 | 5013 | 三國志 |
| 2 | 13926 | ファイナルファイト | 12 | 4501 | エリア88 |
| 3 | 13653 | ファイナルファンタジー | 13 | 4408 | 信長の野望(全国版) |
| 4 | 12756 | テトリス | 14 | 4334 | 魍魎戦記 摩陀羅 |
| 5 | 11827 | グラディウスII | 15 | 3561 | フェリオス |
| 6 | 11801 | エメラルドドラゴン | 16 | 3291 | グラディウスIII |
| 7 | 8706 | ストリートファイターII | 17 | 3166 | ドカベン |
| 8 | 6164 | R-TYPEII | 18 | 2803 | 三國志II |
| 9 | 5995 | SDガンダム | 19 | 2764 | ドラゴンボールZ |
| 10 | 5047 | サイレントメビウス | 20 | 2546 | スーパーマリオブラザーズ |

## キャラクター人気投票だ!
## 「恋人にしたいNO.1」

| | 名前(ゲーム名) |
|---|---|
| 1 | アドル・クリスティン(イース) |
| 2 | タムリン(エメラルドドラゴン) |
| 3 | ファルナ(エメラルドドラゴン) |

前号に続いて「恋人にしたいキャラ」投票の結果だよん。今回の結果で急浮上したのは、なんと『エメドラ』のファルナ。おかげでワルキューレが落っこちてしまったのでした。しかも、どういうわけか、ファルナ票を送ってくれた人の7割が女の子。これは宝塚現象か?? 次回は「サブキャラNO.1」だよ。




⬆石川県 北川麻里さん

⬇神奈川県 吉田康平くん




  イラスト/しろー大野

# Ga-Ryu 牙龍 GALLANT ROYALBLUE

# Ga-Ryu倶楽部 Vol.2

ライトスタッフ公認
㊙PCバックアップ

毎月、おたよりたくさん送ってくれて、ありがとう！　Ga－Ryu倶楽部ホストのテレの介です。まずは、「ごめんなさい」のあいさつから。倶楽部発足のときにいってた会員ナンバーの件なんだけど、もうちょっと待ってください。現在、事務処理が遅れていて、なかなか通知を送れないでいるのでしゅ～。ハガキを掲載した人には、必ず発行するのでしばしWAITね。それから、倶楽部スタッフ募集の件もよろしく。

### 飯さん、木村さんが選んだ　今月のNo.1

みんないつも応援ありがとう。今月は→のシリウスさんがベスト。プレゼントを送りますのでお楽しみに。



### PC化に向けての意見

☆PCエンジンで出してください!!　もちろんSCDで。あと、できれば『エメドラ』も……。静岡県　菊池順くん　☆『エメドラ』をやったことはないけど、小説を読んでゲーム化したらいいなあと思いました。岐阜県　刑部裕介くん　☆カーニャが気に入ったぞー。山口県　岩崎隆房くん　☆声優起用、特大反対！　静岡県　那禍佑さん　☆パソコンユーザーの立場はどうなる！　でもゲーム化は大賛成。神奈川県　長友肇くん　㋢：ではまた。



⬆富山県　Y．N．さん



⬅兵庫県　天和丸さん



⬅鹿児島県　米田祥一郎くん



⬆宮城県　たちばな春さん



⬆愛知県　野田真理子さん



⬆京都府　たてな知さん



⬅神奈川県　芹沢菜穂子さん



⬅北海道　渡辺よいちさん

# Go！Go！読者の大声

☆アイレム様『最後の忍道』の続編を企画してくださいませ。高知県　塩崎敦司さん　☆『サークII』!!　もうこれっきゃない。絶対PCでやりたいのだあ～。島根県　マン太郎くん　☆『銀英伝』ファンの諸君、たちあがれー！　広島県　ヤン見参！くん　☆『シムシティ』PCエンジンで市長になりたい。大阪府　尾崎如乃丸くん　㋢：ん～っ、もっともっと好きなことを書いてハガキを送ってくれい。



⬅愛知県　のり子さん



⬅東京都　東山綾ノ介くん



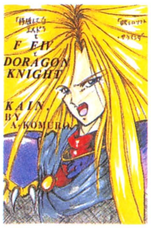
⬅神奈川県　中山晋くん



⬅広島県　TOMさん



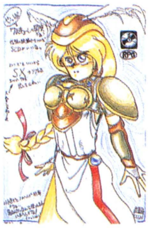
⬅神奈川県　ポリンキーくん



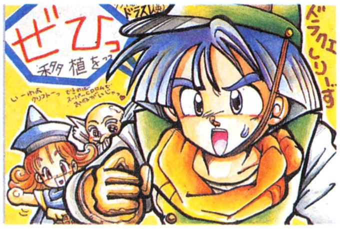
⬅東京都　小室日明くん



⬅熊本県　森尾和則くん



⬅埼玉県　パピ吉くん



⬅静岡県　サスケくん



⬅福井県　森のパン屋くん



⬅秋田県　玖玖さん



⬅埼玉県　えちだ咲くん



⬅大阪府　佐天野剣くん



⬅鳥取県　とらみさん

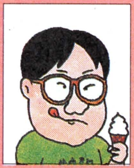
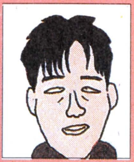
### おたより募集中

このページへのハガキの書き方は全コーナー共通で、表に住所・氏名・年齢・電話番号を、裏にそれぞれのコーナーへの投稿内容（移植希望は3本まで）と欲しいソフトを1本書いて送ってね。毎月5名様に希望のソフトをプレゼントしちゃうぞ！

あて先：東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル
㊙PCエンジン編集部「移植」係まで。
キミの、熱意あふれるハガキを待ってるからね!!

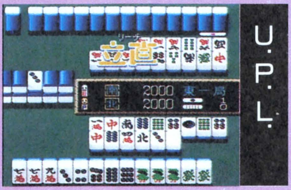
ソフト当選者発表：今月の幸運なる当選者は、東京都　八雲くん、神奈川県　ピンクを愛する男くん、広島県　ぽっぽさん、長野県　青島道夫くん、岡山県　市川剛くん、以上のみなさんでした。おめでとう！

# 新作ソフト お毒味

| 評論家 ＼ ゲーム名 | サイバードッジ | ゲート オブ サンダー | IQ PANIC |
| --- | --- | --- | --- |
| |  トンキンハウス<br>1月31日発売／¥6,800 |  ハドソン<br>2月21日発売／¥6,800 |  I.G.S.<br>2月21日発売／¥8,900 |
| 全ゲーム制覇超人<br>**岩崎啓真**<br><br>天外Ⅱ、ついに完成！あとは遊んでくれるだけ。いや～1年以上かかってしまった。大きなゲームだなぁと思いました。 | 操作系は『熱血高校～』と同じ。内容もちょっと似ている。ゲームのデキはいいと思うのだが、やや難易度が高いのと、内容にグロテスクな（血みどろといってもいいかもしれない）面があるので、誰でも楽しくとはいいかねるね。<br>●●●●●●○○○○ | 凄いハイスピードなSTG。完全なパターン学習型だが、敵に対応する時間はあるので、反射神経でなんとかかわせる範囲には入る。あとSTGとしてぴったりマッチングしたノリのいい音楽が素晴らしい。難易度はかなり高い部類に入る。<br>●●●●●●●●●○ | 多人数でやると非常に楽しいと思う。デキはよい。某テレビ番組を思わせるビジュアルも面白い。ただ異常に問題が難しく感じたが、僕が物を知らないだけだろうか？　あと、クエストモードでビジュアルが飛ばせないのはちょっと……。<br>●●●●●●●○○○ |
| 対COM無敵人間<br>**ウォルフ中村**<br><br>買ったはいいが、開封もせずにそのまま放置されているソフトが、家には何本もある。うーん、早くプレイしたいよぉ！ | 個性的なチームや必殺技が用意されているドッジボールゲーム。ただ、操作性をはじめとしたその他の部分はイマイチだと感じたんだよね。プレイしていてもうひとつ燃えるものがなかったんだけど、原因はそのあたりにあったようだ。<br>●●●●●○○○○○ | 多くの敵が「出現→攻撃準備（少しの間がある）→ハデに攻撃」というパターンで攻めてくるんだけど、それがとても新鮮だった。こういうオリジナリティの出し方もあるんだね。基地内のトラップなどの演出もよかった。STGって奥が深いなぁ。<br>●●●●●●●●○○ | 出題の途中でボタンを押すと、問題がそこまでしか表示されないっていうところが、いかにも対戦クイズゲームっぽくていいね。でも、1人プレイのときまでそんな仕様にすることはなかったと思うんだけど……。みんなでプレイすると楽しいぞ！<br>●●●●●●●○○○ |
| お気楽専門校生<br>**東　千里**<br><br>おいしい牛鍋の店を発見して、週に2回も食べている私。おじさんたちと一緒に食べてるのは恥かしいけど、冬の鍋は最高ね！ | ドッジボールなんていまいち迫力に欠けるわねェ、なんて思ってたけど、強そうなキャラたちがボールをぶつけ合う姿は、けっこう迫力があって驚いたわ。ボールが当たると、キャラの体が砕け散っちゃうからぶつけがいがあるわ。<br>●●●●●●○○○○ | すごい速さで次々と敵キャラが激しく攻撃してくるから、緊張感とスピード感がバッチリ味わえちゃうわ。初心者さんには苦しいかな、と思うけどスピードに慣れれば、アイテムが何度も手に入るから、強気でどんどん撃ちまくれるわよ。<br>●●●●●●●●○○ | 次はどんな問題かな……と考えるだけでわくわくしちゃうくらい、多彩なジャンルの問題が出題されるわ。5人で楽しめる「パーティーモード」は「ウルトラクイズ」みたいよ。みんなでプレイすれば、盛り上がること まちがいなしのゲームね。<br>●●●●●●●●○○ |
| 爆裂ウラワザ野郎<br>**びいず羽岡**<br><br>冬に彼女がいないと、決まって高い買い物をしてしまう。一昨年はシンセ、今年がPC-98DA。え？　去年？　もう忘れちゃったでちゅ。 | かなりやりこんでみたが、なぜ今ごろ？　と首をかしげてしまった。操作はカンタン、ルールもカンタン！　なのはいいんだけど、奥行きがたりないんだよね。これが世界初のドッジボールゲームなら良かったんだけど。対戦はOKなだけに残念。<br>●●●●●○○○○○ | グラフィック、サウンド、システム等基本的に良くできてる。がなおのこと、良くできているだけに、ザコの攻撃が単調、パワーアップが3種類しかなくて飽きるといった細かいところが、気になってしょうがない。背景の色がハデなのもちょっと…。<br>●●●●●●●○○○ | 単なるクイズは数あれど、ここまでアメリカ横断ウルトラクイズをパクった、いや再現したゲームはなかったんじゃないだろうか。特に多人数での対戦は激おも（とてもおもしろい）。仲間を呼んでわいわいやれば、絶対盛り上がるぞ（当社比）。<br>●●●●●●●●○○ |

 イラスト／中野豪

# チャート

| パロディウスだ！ | 麻雀覇王伝 カイザーズクエスト | 出たな!! ツインビー | 私のメインディッシュ |
|---|---|---|---|
|  コナミ |  U.P.L. |  コナミ | |
| 2月21日発売／¥9,800 | 2月28日発売／¥7,200 | 2月28日発売／¥6,800 | |
| ゲームの内容はほぼ10点をつけてもよい移植だと思うのだが、9,800円という価格（8メガだから仕方ないのだが）と、よく頑張っているとはいえ、アーケードには負ける音楽が減点材料となり9点。できればSCDで出して欲しかった！ ●●●●●●●●●○ | イカサマありありのメチャクチャマージャンに走るでもなく、脱衣に走るでもなく、どうも狙いがはっきりしない。イベントがそう多いわけでもなく、やっていてどうもすっきりしない。もうちょっとすっきりしたゲームだと良かったのだが。 ●●●●●○○○○○ | 2人同時プレイ可能な上にビジュアルもあってデキもよいと来れば文句はないはずなのだが、アーケードからあった背景がカラフル過ぎて弾が見づらいという問題と、その難易度の高さにちょっとメゲてしまった。マニアにはオススメだね。 ●●●●●●●●○○ | 今回は『ゲートオブサンダー』と『パロディウス』が一番のおススメ。この2つの完成度と遊び易さは群を抜いている。ただし『ゲート〜』はややマニア向け。あと『IQPANIC』は接客用に考えた方がよいと思う。高難易度にメゲないマニアには『ツインビー』がおススメ。 |
| 「よくぞここまで！」というのが正直な感想。ファミコン版ではちょっぴり悲しい思いをしたけれど、このPC版はオリジナルと比較してもほとんど遜色ないんだからスゴイ。音楽もいいし、時間を忘れてエンディングまで楽しませてもらいました！ ●●●●●●●●●○ | 配牌などにかなり手が加わっている（インチキしている?）ね。でも牌の見やすさ、操作性とも良好なので、気楽に遊べるのも確か。エッチっぽいグラフィックが登場することもあって、いい意味でも悪い意味でもゲーセンの脱ぎ麻雀を思い出させる。 ●●●●●●●○○○ | ボスキャラ等もうまく移植されているし、ファンならば要チェックの作品でしょう。2人同時プレイができるのもうれしいね！　ゲームとは直接関係ないけれど、中間ビジュアルが画面全体にドーンと表示されたらもっとうれしかったんだけどなぁ。 ●●●●●●●●○○ | 今月のイチ推しは『パロディウスだ！』。STGに興味を持っているすべての人におススメしちゃいます（値段の高さにはさすがに閉口しちゃうけどね）。他の2本のSTGもいいデキだよ。でも私が今月一番ハマったのは、実は『麻雀覇王伝』の国盗りモードだったりします（笑）。 |
| オープニングのビジュアルがめちゃカワイイのよ。キャラがタコやペンギンだったりするから、画面を見ているとつい、かわいらしくて笑えるの。意外にボスキャラが倒しやすいから、初心者さんでも安心して楽しめるよ。 ●●●●●●●●○○ | 国盗り式のSLGと麻雀の両方が楽しめるなんて、ぜいたくな気分になっちゃうわね。登場するキャラたちは少女マンガっぽいから女の子にもなじみやすいと思うよ。国を自分のものにする達成感は最高！　なかなかやりがいのあるゲームよ。 ●●●●●●●○○○ | お気に入りのゲームが移植されて私はうれしい！　きれいな画面だし、バリアなどの自機を守ってくれる便利なアイテムがたくさん出るの。コンティニューがすばやくできるからゲームを中断されることがなくて、どんどん進めて気持ちがいいよ。 ●●●●●●●●○○ | 今回はユーモラスでなじみやすいゲームばかりよ。下手な私でも十分楽しめたわ。個人的にSTGが一番燃える私は、『ツインビー』がおススメ。初心者でもどんどん進めちゃうから好きよ。個性的なキャラやビジュアルに注目してほしいのが『パロディウスだ！』ね。 |
| うひ〜！　うれし〜。これは買いだ。横スクロールのSTGの傑作でしょう。アーケードよりサウンドが悲しいとか、面が削られたとかいろいろあるけど、バツグンのデキだと思う。まっ、唯一の欠点は値段が高いことだけだな。それでもオレは買うけど。 ●●●●●●●●●○ | 麻雀をまったく理解してないから、敵がどのくらい強いのかがわからない。が、ゲーム中たびたび挿入される、お姫様のHなポーズには惚れた。あと、パスワードでも何でもコンティニューはつけてほしかった。次のお姫様がなかなか見れないよぉ…。 ●●●●●●○○○○ | アーケードに劣るのはしょうがないとしても、かなりデキはいい。でもね、オレ『ツインビー』シリーズのベルを撃ってパワーアップするっていうのがキライなのよ。思った通りに強くなれなくてジリジリしちゃう。買いたい人は買ってください。 ●●●●●●●○○○ | 今回は『パロディウスだ！』しかないでしょう。昔、元々はMSXで発売されたんだけど、そのときから異色だったもんなぁ。あとは…みんなでワイワイやるなら『IQ PANIC』かな。それと個人的にキライなんだけど、『ツインビー』もデキはいいぞ。買って安心ってところ。 |

# ムッシュゴリグリ鈴木ドヤコペッティの優雅な生活




あらすじ　すっかり暗くなった公園。腹よりも深く肩をおとして、ヒロシはブランコの上。「もうすぐバレンタインデーか……。」ヒロシのためいきを聞きとがめたレゲエおじさん「明日も晴れるさ」。

たずね人　ハギワラ連絡よこせ。しろー

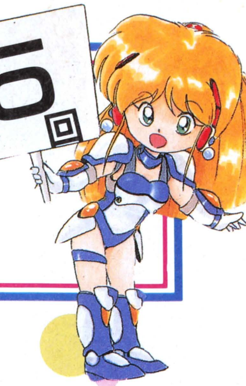



次回ハギワラ星人の逆襲
"甘党クラブ"の巻

あて先　〒102　東京都千代田区九段南4-7-16　市ケ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部「わしがハギワラだ！」係

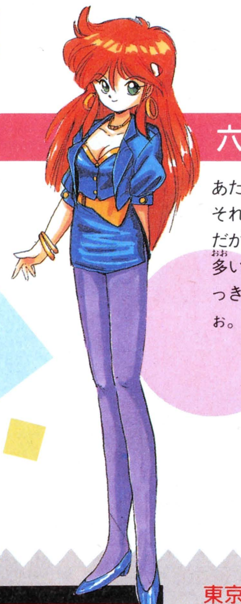
銀河お嬢様伝説YUNA

# 白丘台女子高通信 第5回



## ユナにライバル出現！ 13人衆登場!!

超人気アイドルとなったユナを倒そうと、闇から送りこまれた刺客が13人いる。通称"13人衆"と呼ばれている美少女である。彼女らは常に、ユナの邪魔をするのである。しかも、陰からではなく、真っ正面から、あからさまに、堂々と、である。だから、もちろんユナも、この13人衆の存在を知っている。しかし、ユナは彼女たちを刺客だと思っていない。ユナは、彼女たちを「ともだち」だと信じている。だからユナは、彼女たちのことをユナがつけたあだ名で呼ぶ。これから数回にわけて、全員をあだ名とともに、紹介しよう。



### 六本木の舞

あたしぃ、パパが社長なのぉ。それもぉ、ギョーカイ関係ぇ。だからぁ、芸能人の知り合い多いしぃ。ユナなんてぇ、はっきし言って、めざわりなのぉ。どうにかしてよねぇ。



### 女王様のルミナーエフ

王女の名は、ルミナーエフ。ユナは、女王様と呼びますけど。まっ、あのブタでも王女の気品がわかるようですわね。王女は貴族の出。下賤の者に顔を見せるのも汚らわしいわ。



### ロックの姫

ユナが何だっていうのさ。ただのガキじゃねえの！ ジャリタレソング歌ってさ！ アイドル？ 笑わせんじゃないね。ばかばかしい！ これからはパワーロックさ！

銀河お嬢様伝説ユナ
GALAXY FRAULEIN

### 銀嬢伝 ふぁんくらぶ

乙女の花園「白女通信」では、みなさまからのイラストを募集しております。みめ麗しい女の子のイラストをガンガン送ってくださいませませ。

東京都 佐藤卓海くん



⬆一見ラフだが、こーゆーのは元気があってよろしい。大好きだぁ〜〜！

福岡県 乙女の涙くん



⬆エリリンみたいな髪形がグーッ！ 俺(明貴)もエリリンが好きだ！

埼玉県 ぺ天使くん



⬆パンツ？ あたしははくわよ！ チャイナドレスでも。(女王マキ)

イラスト／明貴美加 ©RED

### 制作者から一言

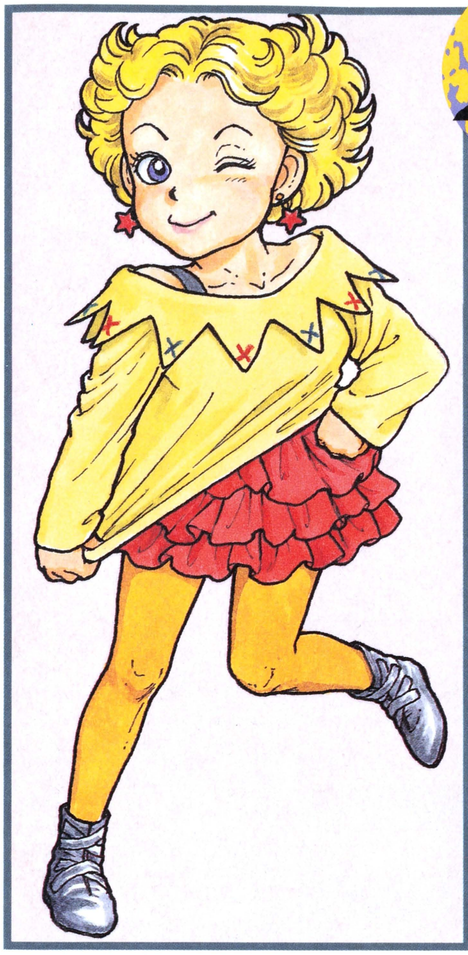


ドクトルうらう〜ら

はじめまして、制作現場の最新情報をお伝えします。原画作業のほぼ8割を終えたスタッフは絶好調！ テーマ曲の選定作業をスタート!!

マルカツ・アタック・カード

# MAC



## 応募方法

ほしい賞品の点数が集まったら、次のように応募してね!! まず自分の住所・氏名を書いた封筒に、①集めたMAC、②住所・氏名・年齢(学年)・電話番号・希望賞品名を書いた紙、(③ボールペン、シャープペン希望者は、自分の住所・氏名を書き、62円切手を貼った返信用封筒も同封)を入れ、下のあて先まで送ってください。ただし同じ月のMACは8枚(40MAC)まで、同じ絵柄の旧MAC(厚紙のもの)は2枚までしか使えないので注意してね。もちろん兄弟誌「㊛SFC」に毎号ついているMACも使えるし、投稿コーナーでもらえるスペシャルMACは何枚でもOKだよ。みんなの応募、待ってまーす!!

〔あて先〕〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル ㊛PCエンジン編集部
MAC賞品係















イラスト／杉山真理






| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | スーパーグラフィックス | 30,000MAC | 2 | 電子手帳 | 25,000MAC | 3 | スーパーファミコン | 20,000MAC | 4 | コードレステレホン | 20,000MAC | 5 | ディスクマン | 20,000MAC |
| 6 | デジタルパーカッション | 15,000MAC | 7 | ポケットパノラマカメラ | 15,000MAC | 8 | コアグラフィックス | 14,500MAC | 9 | メガドライブ | 12,500MAC | 10 | RCカー | 12,000MAC |
| 11 | ウォークマン | 11,500MAC | 12 | 液晶テレビ | 10,500MAC | 13 | 天の声バンク | 4,500MAC | 14 | アベニューパッド | 3,500MAC | 15 | ターボパッド | 2,200MAC |
| 16 | マルチタップ | 2,100MAC | 17 | 電卓 | 1,800MAC | 18 | (勝)Tシャツ | 1,200MAC | 19 | (勝)オリジナルテレカ | 670MAC | 20 | レコード券(500円分) | 670MAC |
| 21 | 図書券(500円分) | 670MAC | 22 | 文具券(500円分) | 670MAC | 23 | (勝)専用原稿用紙 | 300MAC | 24 | (勝)シャープペン | 200MAC | 25 | (勝)ボールペン | 50MAC |





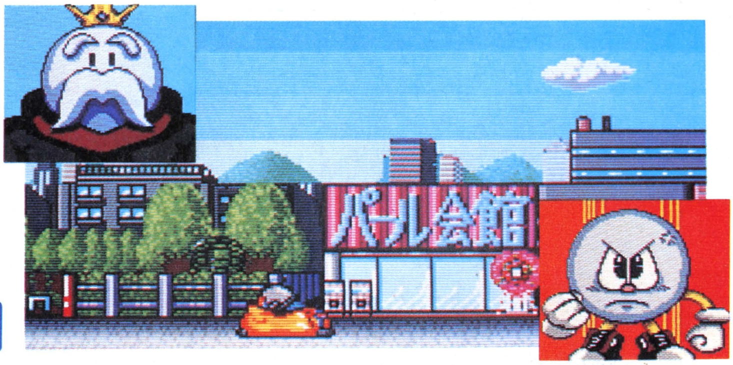







# パチ夫くん 十番勝負

ココナッツジャパン／3月13日発売予定／¥7,900　ETC　4M

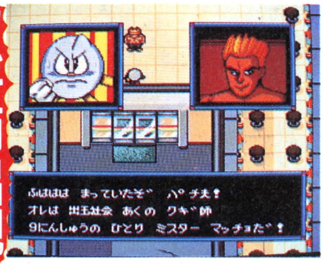



## 新たな災難がパチンコ星を襲った！　パチ夫の出番だ!!

人気者のパチ夫くんシリーズ第2弾が、Huカード版になって登場するぞ。

今回のパチ夫くんのお相手は、パチンコ星に挑戦状を叩き付け、パチンコ店を乗っ取ってしまった“出玉会社”という謎のクギ師軍団。パチンコ大王の願いで、この乗っ取られた9店のパチンコ店と、人質になった店長を救出すべくパチ夫くんがパチンコ勝負に出発するのだ！

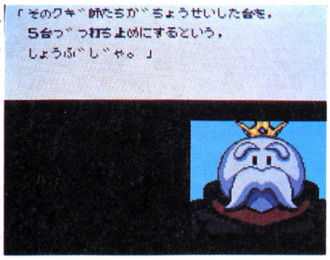
### クギ師出現



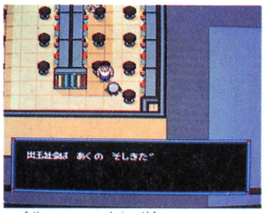

### クギはしっかりチェック!!




前作同様、各パチンコ台のクギを見ることができる。いい台を探すのが、勝負の決め手になるぞ。




➡各店にいるクギ師が調整した台を5台打ち止めれば、次へ行ける。

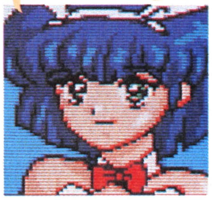



⬆店にいるお客に話しかけると、情報やヒントを聞けるよ。



### めざせ打ち止め！

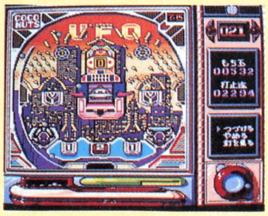
⬅各店のノルマは5台。クギをよ～く見て、あとは打つ強さのコツがつかめれば、どんどん打ち止めができるぞ。




## 色華やか 電飾ギラギラ パチンコ台

新装開店になった『パチ夫くん　十番勝負』では、新型のパチンコ台がズラ～ッと登場するぞ。ここに紹介したのは、最初にパチ夫くんが攻略するお店のパチンコ台。色がとってもハデで、フィーバーしたときなんかは、電飾ギラギラで見ているだけでも楽しくなっちゃうぞ。

パチンコ台の種類も他にいっぱいあるから、パチンコマニア、パチプロのキミも、ぜひ挑戦してみようぜ！



⬅これは、「UFO」台。翼が開いたときがチャンス！



⬅ちょっと難しい「滝のぼり」台だ。




⬅ファンタジックなこの台は「メルヘンランド」。



⬅これは、ルーレットになっている「バブルセブン」。

## 美少女キャラが活躍するAVG

# 魔物ハンター妖子

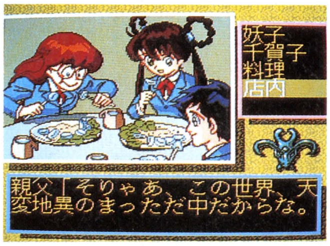


## 魔界からの転校生

メサイヤ／3月13日発売予定／¥6,800　AVG

# 危機に陥った魔界を救世主"魔物ハンター妖子"とともに救え!!

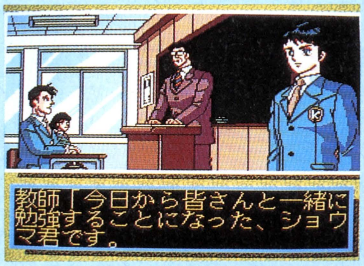
劇場版アニメなどで、メディアミクスで展開している『魔物ハンター妖子』が、PCオリジナルのストーリーで登場だ。ジャンルはAVGで、主人公のショウマと、妖子、千賀子の3人組が魔界を舞台に大活躍するぞ。はたして、危機に陥った魔界を救うことができるか!?




⬆AVGだから、とーぜんビジュアルがいっぱい入っているよ。うれしいよネ。

### 主人公ショウマ

ショウマは、記憶喪失で自分が何者なのか忘れている。魔界に行ってはじめて、自分は魔界を救える救世主を見つけるために、この世界に来たことを思い出す。ショウマは、魔界の人だったのだ。

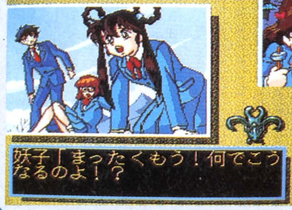



⬅妖子のクラスに転校してきたショウマ。けっこうハンサム（？）。

## ごく普通の女子高生は、実は魔物ハンターだったのです

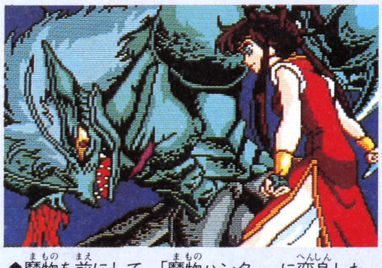
ごく普通の女子高生だった妖子は、ショウマと魔界へ飛ばされてしまう。だが妖子には、とんでもない力があった。妖子は、危機に陥った魔界を救える力の所有者だった。彼女は「魔物ハンター」の血を継いでいたのだ。自分の力を知った妖子は、魔界を旅する途中に現れる敵と戦うことになる。「魔物ハンター」の力は、魔界の魔獣たちでも一撃で倒すことができるんだ。また、妖子が「魔物ハンター」に変身するシーンは、生つばゴックンもののムフフ♡な演出だよ。

➡意外とマヌケで、おっちょこちょいな妖子。

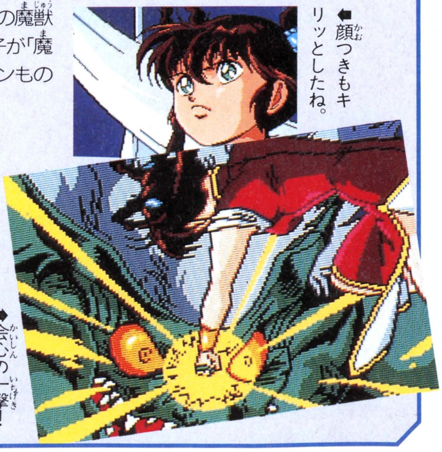





⬅こんなことがなければ、花も恥じらう女子高生だったのに。恋人は、もういたのかな？



⬆魔物を前にして、「魔物ハンター」に変身した妖子。女の子ながら、勇ましく戦うぞ！



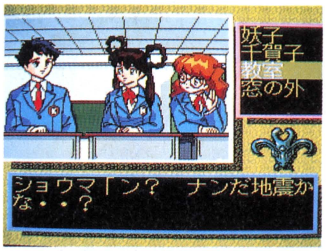
⬅顔つきもキリッとしたね。

➡会心の一撃！見事魔物を倒した妖子。

# 魔界に迷い込んだ3人組の冒険がスタート!

## 転校してきた日に突然ハプニング!

ショウマが転校してきた早々、とんだハプニングが起こった。ショウマたち3人が、魔界に飛ばされてしまったのだ!




➡妖子の隣の席に座って、楽しそうに話し込む3人組。




⬅いきなり、周りが暗くなって雷が!




⬅闇の中に迷い込んでしまった3人。



➡雷の次は地震。何が起こったんだ。



⬆そして、魔界にまっ逆さまに落ちてきてしまった。

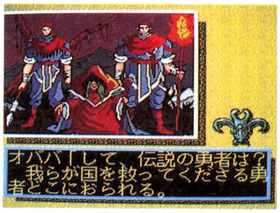
## 魔界にやってきた3人の運命は!?

魔界に来てしまった3人組は、近くにあった村に行ってみることにした。ここで、ショウマが何者なのか、今、魔界に起こっている事件などが、次々に明らかになってくる。そして3人組は、魔界を救い、もとの世界に戻るため、魔界を旅することに。この後、3人組の運命やいかに!?




⬆村には、ショウマを知っている人がたくさんいる。

⬇このオババは、ショウマの祖母。話をいろいろ聞いてみよう。

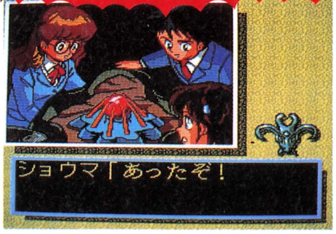






➡これは、この魔界の世界の地図だ。

### 封印を解く珠を入手!




⬆この珠があれば、次の世界に連れていってくれるドラゴンを起こせるぞ。






⬅ときには、こんなダンジョンも登場する。




いざ水棲界へ

## サービスいっぱいのイベントたっぷり♥

ゲーム中には、本編とは別に、楽しくてサービスいっぱいのイベントが用意されているぞ。かわいらしい妖子ちゃんのグラフィックが、いっぱい登場するよ。ラッキー!



⬅かわいい妖子ちゃんのファッションショーのはじまりだ。



➡なかなか、ポーズもサマになっているよね。モデルみたい。

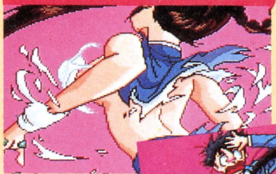


⬅ウエディングドレスが、とってもまぶしい。

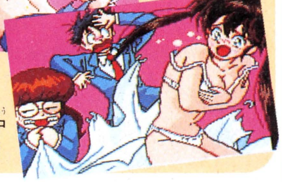


➡これまた、セクシーなポーズ。

### ちょっぴりHかしら?



⬅このシーンは、「魔物ハンター」に変身するところ。

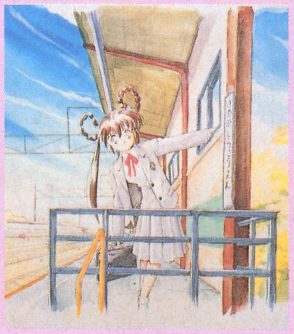



➡あら、着替え中だったのね。失礼!

## とびっきりゴージャスな水彩画集がついてくる

ゲームについてくるマニュアルには、キャラクターデザインを担当した宮尾氏の特別描きおろし水彩画集がついてくるのだ。妖子ファンには、たまらないよね。



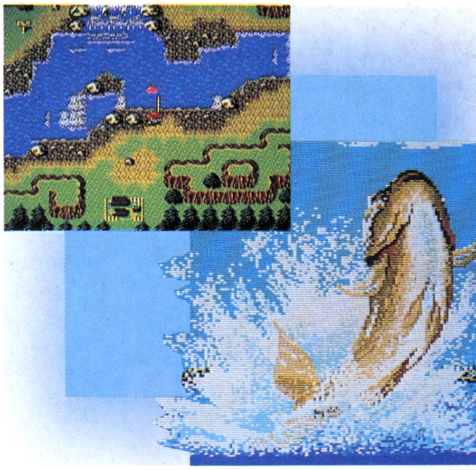
⬅こんなにキレイなイラスト満載の画集がついちゃうなんて、とってもゴージャス。

### WRITER'S NOTE

『魔物ハンター妖子』は、メガドライブ版やOVAで知っている人も多いんじゃない? それぞれのメディアで妖子ちゃんを見て、大ファンになった人もたくさんいるはず。PC版『魔物ハンター妖子』でも、他のメディアに負けないくらい、妖子ちゃんのかわいいところがでてくるよ。まだ知らない人も、PC版で妖子ファンになっちゃおう。 (ユウ)

## 魚とのハラハラドキドキの釣りバトル！

# 川のぬし釣り 自然派



パック・イン・ビデオ／3月27日発売予定／¥6,900

RPG

## 初心者からプロまで楽しめるRPG登場

大自然の中で、のんびり釣りが楽しめちゃうRPG『川のぬし釣り 自然派』が登場だ。ゲーム目的は、5つに分かれたステージで魚を釣ったり、動物と戦いながら経験値とお金をためて、最後に待ち受けている大魚"川のぬし"を見事釣り上げること。各ステージは、イベントをクリアすることで次に進めるよ。さぁ、釣り竿片手に大自然の中に出発だ！




⬅主人公の妹が、病気で倒れてしまった。妹の病気を治すため、まずは村医者に治療法を聞きに行こう。



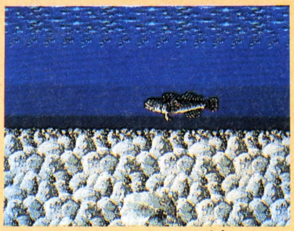

➡どうやら妹を治すためには、川のぬしでつくった薬が必要らしい。よし、妹のために、川のぬしを釣ってこよう！

### 釣りキチ㊖平太の ワンポイント釣り講座

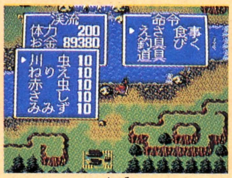
魚釣りで一番大切なのは、魚のいるポイントを見つけること。川の流れが変わっている所に、魚がいることが多いよ。それから、1か所にとどまらず、いろいろと釣り場を変えてみるのも重要だ。あとは、忍耐あるのみ！　あせったら、魚の思うツボだぞ。



⬅こういう流れの所が、穴場なのだ。



⬆魚がヒットしたら、魚の動きにあわせて釣り糸を引っ張ろう。




⬆えさには5種類あって、その釣り場にあわせて使おう。

#### うきをしっかり見よう




⬆うきはピクピクしているときではダメ。深く沈んだときが引くチャンスだ。

#### やりー！




⬅うひょ～！見事釣り上げた。

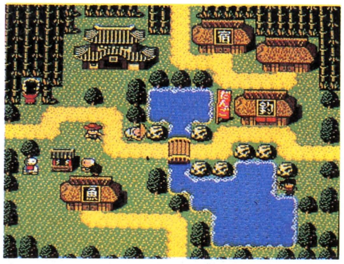
#### 残念…




➡あ～あ、逃げられちゃった。

## 妹を救うために大自然の中へ旅立っ

旅の仕度は、村にあるお店で整えよう。また、親切な村の人たちから情報を聞くのも忘れずにね。アイテムなどもくれるよ。



➡村もとってものどかな雰囲気があって、故郷って感じだね。

### 疲れたときは宿へ

宿では、動物との戦闘で傷ついた体を、回復してくれるよ。




### 釣り具はこちらへ




釣りばりや魚を入れるビクなどを売ってくれるのが、この釣り具屋さん。

### 毎度、魚屋です

釣った魚は、魚屋で売ってお金にすることができるよ。大きい魚ほど高く売れるぞ。




## 野生の動物たちと戦闘だ

経験値をためればレベルUPして、強い魚の引きにも負けないだけの体力がついたり、うきを遠くまでとばせるようになるんだ。




⬅歩いていると、突然襲ってくるぞ。




⬆白い＊マークが動物にかさなったときが、攻撃チャンス！

#### クリーンヒット




⬅急所に当たれば、大ダメージだ。

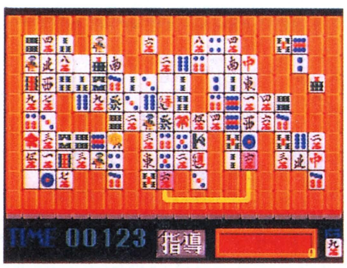
# ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀パズルコレクション

タイトー／2月28日発売／¥6,800　PZG

## 『自己中』が新しくなって登場だ！



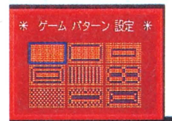
おなじみのキャラが登場する『自己中心派』が、帰ってきた！　今作は同じ絵柄の牌を線で結び、画面上にある牌を全部裏返す「四川省」タイプのゲーム。牌を結ぶ線は2回まで曲げて通すことができるんだけど、表になっている牌の上は通すことができない。ハマルぞ〜。



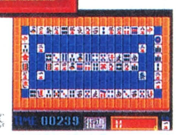

➡同じ絵柄の牌をすばやく見つけて、時間内に裏返すのだ！

### トレーニングモード

このモードでは、9種類の画面から好みのステージを選んでプレイすることができる。ルールや操作方法に慣れるまで、このモードで練習しよう。



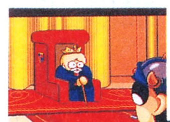

⬅まずは、簡単な所から始めよう。




➡よ〜く考えないと、大変だぞ。

### ツアーモード

ツアーモードでは、ストーリー仕立ての全9面を連続してクリアしていくんだ。ストーリーがとってもコミカルで、ビジュアルシーンも入ってるよ。



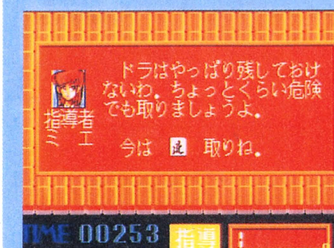
⬅ストーリーが、おもしろい。




➡残り時間には、注意しよう。

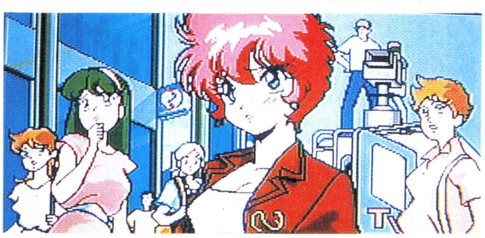
### 「指導機能」もあるぞ

「指導棒」があれば、ヒントを聞くことができるよ。『自己中』でおなじみのキャラクターが登場して、それぞれの個性にあった指導をしてくれるんだ。苦しいときの雀士頼みってとこかな。




⬅ミエは、女性の感覚的ひらめきで、指導してくれる。

# 雀偵物語2 宇宙探偵ディバン〈完結編〉



アトラス／3月下旬発売予定／¥4,800　ETC

## 地球を狙う"麻龍"との最終決戦迫る！

アニメーションバリバリで魅せる『雀偵物語2』の〈完結編〉が、いよいよ登場！　〈出動編〉で秘密結社"麻龍"の将軍たちと戦ってきたダイたちは、ついに敵の本拠地に乗り込んでいくことになる。さすがに後半に現れる将軍たちは、かなりの強者ぞろいだから、気合を入れていこう！




➡麻雀画面は、〈出動編〉と変わらず、とっても見やすいよ。キミの一手一手に、地球の運命がかかっているのだ。麻雀に勝ち、"麻龍"の野望を打ち砕け！

### 悪と戦う正義のヒーロー＆ヒロイン VS 悪の限りをつくす敵



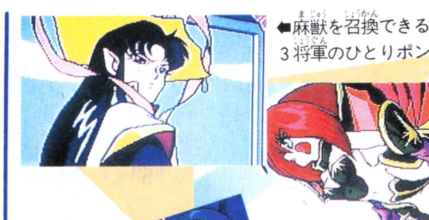
**主人公ダイ**

転送してディバンに変身できる、正義のヒーロー、神塚ダイ。



**相棒マリー**

ダイの相棒の美人キャラ、マリー。心強いパートナーだ。



⬅麻獣を召換できる、3将軍のひとりポン。



⬆スゴイ勢いで、ダイに襲いかかるニウス。コワ〜イ。

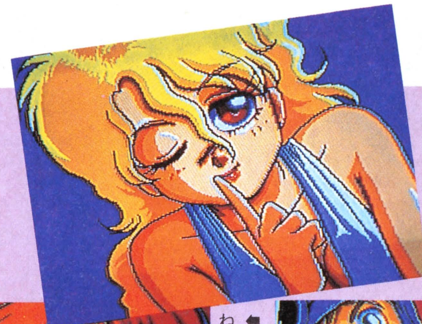
⬅ポンを倒した後に現れた、不気味なガルダス。

# カラーウォーズ

ココナッツジャパン／5月発売予定／価格未定

ETC 4M

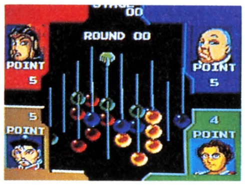
## カラフルな立体5目ならべ



⬅このとっても色っぽいおネエさんは、ぷるるんちゃん。いろいろ役に立つヒントをくれるよ。

⬇彼が、このゲームの主人公の少年。数々の強豪たちを相手に、勇敢に戦うことになる。

美しいビジュアルを満載した、立体5目ならべ『カラーウォーズ』の登場だ。盤が立体的になっているから、普通の5目ならべと違って、とっても頭を使うんだ。上下ナナメと、目を皿にして考えよう。




⬅これが、通常のゲーム画面。立体的だね。



⬅ハデハデなこの子は、パンクねえや。ちょっと、コワイ。

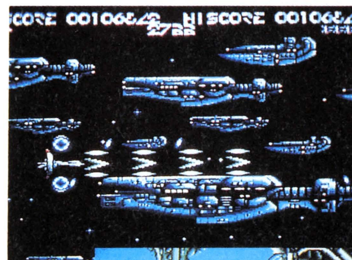


# テラフォーミング

ライトスタッフ／今春発売予定／価格未定

STG

## アートな雰囲気のSTG登場



⬅背景には、カッコイイ艦隊がズラ～っとならんで、スッゴイ迫力だね。

世界的に有名なビジュアルデザイナーのシド・ミード氏が背景やキャラデザインを担当するということで、話題を集めている『テラフォーミング』の続報だ。ゲームはSTGで、アイテムを取ると自機にフォースやオプションがつくぞ。もちろん〝パワーアップ〟は超ドハデで、見ているだけでもその迫力に圧倒されそうになるくらい。SF・STGファンは、必見の1作だぞ！

➡オプションやパワーアップが、とってもハデだね。



➡ここは、幻想的な雰囲気が漂う惑星のステージ。敵も生物のような姿をしている。



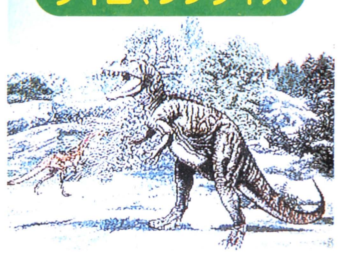
# QUIZ クイズ まるごとTHE ワールド2

アトラス／3月発売予定／¥6,800

ETC

## 3モードのクイズゲーム

### タイムマシンクイズ



⬅全10ステージで構成されていて、狂いかけた歴史を、修正していく。

### メガテンクイズ




⬅ダンジョンは3Dで、RPGをプレイしているみたいだよ。

3つのモードがついていて、楽しさもいっぱいのクイズゲームが、この『クイズまるごとTHEワールド2　タイムマシンにおねがい！』。モードにはタイムマシンで過去から現代までを旅する「タイムマシン」と、5人まで同時参加ができてパズル要素のある「パズルクイズるーぴっ君」、地上8階建てのダンジョンを冒険する「メガテン」があるんだ。この3つのモードは、まったく違った楽しみ方ができるから、何度も何度も遊べちゃう。普通のクイズゲームに飽きたキミには、これをオススメするよ。

### パズルクイズ




⬅5×5の盤の上で、5目ならべのようなゲームになっている。

### シューティングステージ



⬅「タイムマシン」では、クイズ以外のゲームも楽しめるよ。

# TATSUJIN 達人

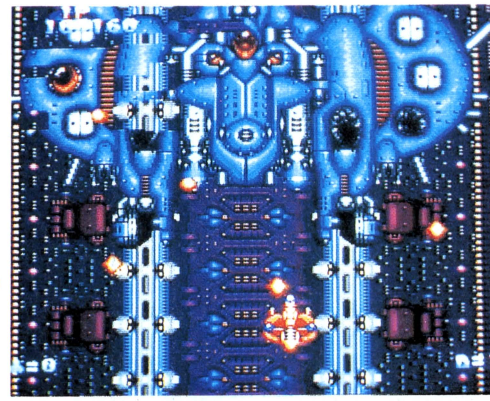
タイトー／発売日未定／価格未定

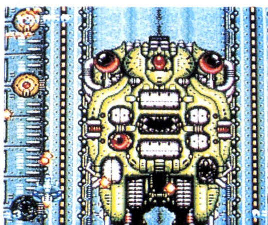
STG 4M

## 待望の名作STGついに登場

たいへん長らくお待たせいたしました!! STGの決定版といわれたあの名作『TATSUJIN』が、ついにPCエンジンに登場だ。

とにかく今回は、紹介している新着画面の数々を見てほしい。写真を見ているだけでも、アーケード版をプレイしたときの興奮が蘇りそうな感じでしょ!? オリジナルにひけをとらないクオリティのビジュアル、ステージ構成、攻撃パターン……。これはもう、新情報の到着を首を長くして待つしかない!!

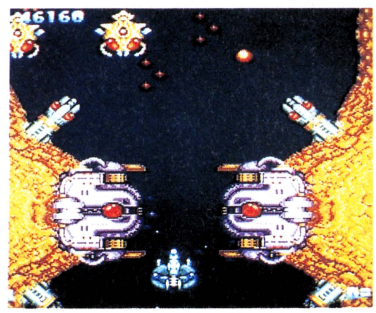




⬅ボスキャラの迫力もこの通り!! アーケードそのまんまの破壊力で襲いかかってくるのだ。手ごたえ十分だぞ。



➡アーケード版では、痛い目にあってしまったというキミ！ 今度こそは、その悔しさを晴らせそうだね。はやくプレイしたいぞ!!

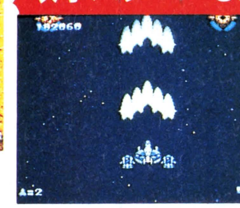


⬆ここまで、オリジナルに忠実に描き込んでくれるなんて。ファンならずともうれしいよね。





### 攻撃パターンもアーケードそのまま





# ココロン

シュールドウェーブ／5月発売予定／価格未定

ACT

## かわいいムードのACTだ

自分でキャラを組み合わせるという、なかなかユニークなアイデアと、かわいらしいムードが楽しかったFC版の『ココロン』。そのPC版画面が到着したぞ。内容の方はまだ詳しくわからないけど、写真はオリジナルのグレードアップ版という感じだね。



⬅メルヘンチックなムードのステージの中を、かわいらしいキャラが突き進んでいく。童話の世界みたい。



➡自分が操作するキャラは、頭と体と足を、それぞれいくつかのパーツから選んで、組み合わせるんだ。

# ゼロヨンチャンプII

メディアリング／秋頃発売予定／価格未定

SPG

## 爆走カーゲーム再び!!

コンマ１秒にかけるレースの緊張感が、とてもスリリングで面白かった『ゼロヨンチャンプ』の続編が登場するぞ。でも、今回はまだ制作の発表ということだけで、詳しいストーリーなどゲーム内容についての説明はなし。ただし、前作と同じく登場する車は実在するもので、すべて最新タイプのものになるようだ。カーマニアのキミなら、見逃せない情報だね。



⬅この画面は前作のもの。はたして、『II』はどんな画面になるのかな？

# スーパーシュヴァルツシルトII（仮）

工画堂スタジオ／発売日未定／価格未定

SLG

## 大人気ＳＬＧの続編!!

昨年の12月にパソコンから移植され、大人気を博したSF・SLG『スーパーシュヴァルツシルト』の続編の制作が、ついに発表された！ といっても、まだ作業が始まったばかりなので、内容その他については、まったく未定の状態。続報を待て！



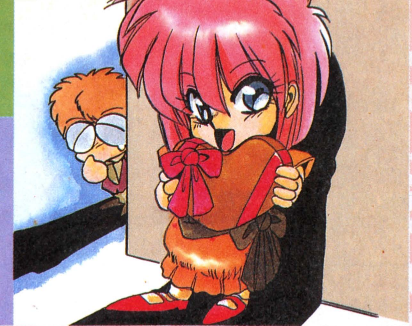
➡この写真は、前作のもの。メディアは、ＳＣＤとＣＤロムのどちらになるのか、まだ未定。



⬅パソコン版最新作『シュヴァルツシルトIII』の移植になる可能性も？ 1月31日発売予定なので要チェック。

見せます 出します

# ゲーム業界 裏のウラ



## ビクター音産 第8回



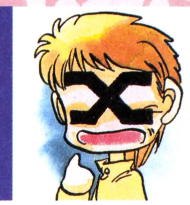
ニューメディア事業部 次長
**小森治信氏**
ニューメディア事業部をまとめる、ナイスミドルのプロデューサー。

### ゲーム開発最前線

1988年暮れに発売されたPCエンジンCDロム対応ソフトの第1弾として、ビクター音産が企画したのは「音と映像が大量に収録することができるCDロムのメリットを活かし、1989年夏にレコード会社ならではのソフトを発売する」ということでした。「音楽とタレントとゲームを複合させたソフトを」というわけです。具体的に起用するキャラクターとして小泉今日子さんほか、何人かのアーティストが候補に挙がったのですが、PCエンジンユーザーの年齢や嗜好などの判断から、最終的に決まったのが酒井法子さんでした。ゲーム内容は、タレントにおんぶにだっこしたようなものではなく、起用したタレントの好き嫌いに関係なく、PCエンジンユーザーに楽しんでもらえるものを企画する必要があることは当然のことでした。

（つづく）

## テンゲン 第6回



ゲームデザイナー
**天内潤氏**
お酒としゃぶしゃぶが大好きな、プログラマ兼広報さん。

### 読んだら飲みな 飲むなら読みな

先月号に書き忘れたけど、明けましておめでとうございます。なにぶん深夜に酔っぱらいながら原稿を書いているので、もの忘れがひどくて。

ところで「太陽がくれた季節」という名曲があるのを知っているかな？　このあいだすごい発見をしたのでみんなにも教えてあげよう。もし曲を知っていたら、歌いながら読もうね。「逃げてゆく白い鳩、それとモアイ」。どーだ、びっくりでしょう！　こんなところにもモアイがいたなんて（鳩といっしょに逃げるモアイっていったい……）。そうそう、僕は『グラディウス』の大ファンなので、PCエンジンにコナミさんが参入したときは感激だったのだ。MSXの『グラディウス2』は移植してくれないのかな（テンゲンにライセンスしてくれても可）。

さて次号はいよいよ、アタリゲームズ＋テンゲンUSA潜入ルポだ！　期待しすぎてソンはないぞ（予定）。

今年も酒がうまいよね？

（つづく）

## ナムコ 第8回



社長室
**西村幸久氏**
ナムコの広報誌「NG」で、“のそ”ちゃんの愛称で活躍中!!

### ナムコの「あとがき」

年が一巡すると、今や風物詩のように「ナントカ用語の基礎知識」というのが本屋さんの店先にどーんと山積みされる。これほど“情報”のめまぐるしく流転する昨今、キーワードを押さえることは、その時代を“識る”うえで有効な作戦といえるかもしれません。そこで今回は年初めにあたって、ナムコ用語の基本中の基本、「情緒産業」についてお話してみましょう。ナムコは21世紀に向けて自らを“情緒産業の先駆者”として位置づけ、会社案内や社員の持つ手帳の中で謳っています。「情緒産業なんて聞きなれないナ。情報産業の間違いじゃないの？」なんて思われるかもしれませんが、ここでいう“情緒”とはサービスのもっと本質的な問題のことを指しています。ナムコではサービスをその質と提供される形態により、肉体的・知識的・情緒的という階層に分けて捉えており、情緒的サービスを最も高い付加価値を持つものと考えています。なぜならそれは、人間が生きるうえで最も「生きる喜び」の問題にかかわってくるからです。つまり、楽しいモノ作りを目指すのは言うに及ばず、そのモノを通して、人の心の満足や幸せをいかに創造し提供しうるか、ナムコは自らの存在意義をそこに求め、ナムコが製品やお店作りをするうえで、いわば羅針盤の役割を果たしているのがこの“情緒産業”というキーワードなのです。モノ作りには“発想力”や“センス”が必要です。そしてそれらの前提になるのが“モノの見方（視点）”なのです。ナムコではみなさんに楽しんでいただけるようなゲームやお店作りに日夜知恵を絞っています。そしてたくさんのアイデアが毎日のようにあがってきます。そしてそのアイデアに対して“情緒産業”的な見方でさらにひとひねりが加えられるというわけです。ナムコの歴史を飾るゲームの名作はそうして生み出されてきたのです。映画や本を読んで、心が揺さぶられるような経験をたぶん、多くの人がお持ちでしょうが、ナムコではゲームやお店などを通して“感動やトキメキ”をこれからも伝えていきたいと考えています。一編のドラマような……。

（つづく）

# 特別企画 ゲームを斬る!

## 第1回

### 今月のゲスト様



電気GLOOVE Vo.
**ピエール瀧氏**
音楽＆芸能活動に全力投球中のパワーマン。土曜午前3時、オールナイト2部で活躍中!!

### 自分でゲームを創ってみたい!

ムキー（猿年なんで……）、私が超スーパーグレートイカスバンド"電気GLOOVE"のトロンボーン担当（あれ？　違ったかな）の、ピエール瀧でっす!!

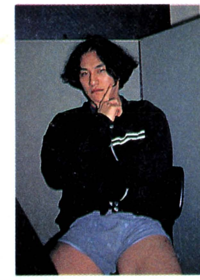
まあ、なんでかしらないけど、こんなとこに出てきてしまったワケなんですねえ。

いったいぜんたい何を言ったらいいのかわかんないですけど、はっきりいってゲームに関しての私のポリシーはひとつ！　それは、シンプルなゲームが◎だということ。

ちなみに今日㊙PC編集部で遊ばせてもらった『ファイナルマッチテニス』みたいなのが好みです。なにしろ、相手のCOMプレイヤーの個性もあって、なかなか試合に勝てないこと勝てないこと……。チッ!!　あと昔あった『空手道』みたいなのにも燃えました。

そうですねえ、できれば自分の企画・サウンド・プログラムでゲームを創ってみたいですね。それもおもいっきりヤバそうなネタでね。うーん、たとえば野球ものとか。データ量がめちゃくちゃデカくって、収拾つかなくなってしまいそうなやつね。

おっと、もう終わりか？　それじゃあ、数ある電気GLOOVEの名作CDとオールナイトの2部をよろしく!!





⬆なかなかオチャメな一面も持っている（笑）。⬅ピエール瀧プロデュースのゲーム、やってみたい!!

# NECアベニュー 第10回



プロデューサー
**多部田俊雄氏**
毎日がマスターアップとの戦いという、パワフルなプロデューサー。

## 業界用語の基礎知識

### サ行

**さいそく（催促）**

編集者およびゲームプロデューサーの最大にして最難の仕事。大抵するだけ無駄に終わる。➡しめきり

**さいさいそく（再催促）**

編集者およびゲームプロデューサーの超最大にして超最難の仕事。やっぱりするだけ無駄に終わる。

**さいさいさいそく（再々催促）**

とにかく報われないのである（涙）。

**さいしゅうかい（最終回）**

この「業界用語の基礎知識」も今月で10回を数えるに至った。この調子だと「ん」で終わるまでに、3年近くかかることになるが……打ち切られる公算のほうが大である。

**さんげき（惨劇）**

当業界の日常茶飯事である。➡しゅらば

**しーでぃーろむ（CDロム）**

いまさらいうまでもなく、データがウソのように大量に記憶できる円盤型光学式リードオンリーメモリーのこと。

文字情報だけならば広辞苑30冊分のデータが入り、音なら44Kヘルツもの高音質で最大72分間もの再生が可能という、実にオメデタイシロモノであるが、このスーパーメディアの登場により、ゲーム制作現場は最後の切り札**「容量的にもこれが限界」**が使えなくなり、おかげで今では「天国（あの世）に一番近い業界」と呼ばれるようになった。

**しめきり（しめ切り）**

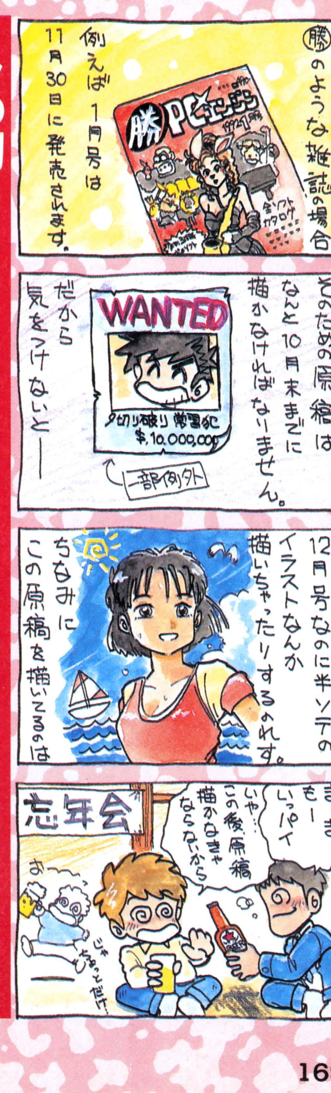
設定するだけ無駄と知りつつも、設定しなければならないのは、国道における速度制限と同じかもしれない。➡さいそく

**しゅらば（修羅場）**

当業界の日常茶飯事である。➡さんげき

（つづく）

# しめ切り




まんが／松田浩二

# SOFT HOUSE INFORMATION

ソフトハウスインフォメーション

## 工画堂スタジオ

人気SF・SLG、『スーパーシュヴァルツシルト』の続編『スーパーシュヴァルツシルトⅡ』(仮)の制作が決定したぞ。

## ナムコ

名作ACT『源平討魔伝』の続編『源平討魔伝　巻ノ弐』がついに発表された。よりパワーアップした景清に、再び会える日は近いぞ！

(→24)

## 日本ファルコム

あの『イース』や『ソーサリアン』などの有名シリーズを生みだしたパソコン界の一流ブランド、日本ファルコムがいよいよPCエンジンに参入決定！　同社は先頃、メガドライブのサードパーティで、セガと共同出資による「セガ・ファルコム」を設立したばかりだが、PCエンジンには、単独ブランドで参入するのだ。

(→4)

## ハドソン

お待たせしました！　PCユーザー待望の超大作『天外魔境Ⅱ　卍MARU』の発売日が、3月26日に決定!!　キミの春休みは、これで決まりだね！

## ヒューマン

パソコンでハミングバードソフトから発売されていたホラーRPG『ラプラスの魔』を、SCDに移植することが発表された。『ロードス島戦記』などのデザインでおなじみのグループSNEが、PC版のリメイクを手掛けるぞ。お楽しみに。

## マイクロキャビン

今年はSCD専用のソフトを2～3作発売する予定。いままでは他社の作品を移植するケースが多かったが、今年は同社のパソコン版の移植か、まったくのPCエンジンオリジナルになるかも？

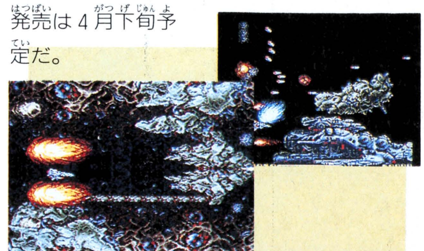
## メディアリング

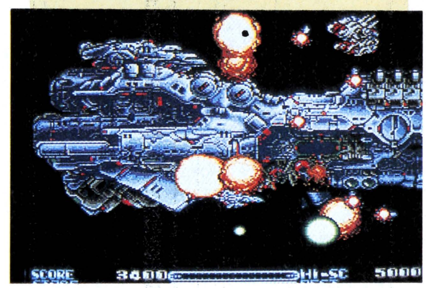
根強い人気を誇るロングセラー『ゼロヨンチャンプ』の再々々版の発売日が3月27日に決定。またその続編『ゼロヨンチャンプⅡ』の制作も発表された。こちらの発売日は、まだ未定。

## データウエスト

### ハードなSTG再び!!

メタリックな雰囲気のハードSTG『ライザンバーⅡ』の続編、『ライザンバーⅢ』の画面写真が発表されたぞ。『Ⅲ』はSCD専用なので、きっと快適なプレイが楽しめるはず。発売は4月下旬予定だ。






## マイクロワールド

### 『ビルダーランド』のPC版画面、初登場！

前号で発表のあった『ビルダーランド』のPC版画面写真が、早くも発表されたぞ。このゲームは、6つのステージからなるアクションPZG。次号でバッチリ紹介するぞ。

そしてもう1作、『スライムワールド』というアクションAVGの移植も決定したのだ。こちらも新情報が入り次第紹介するので、楽しみに待っていてほしい!!

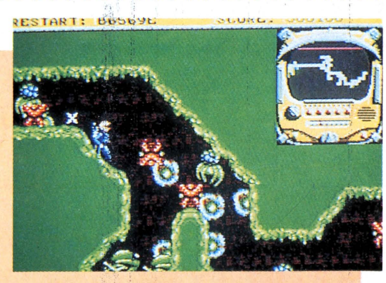
ビルダーランド

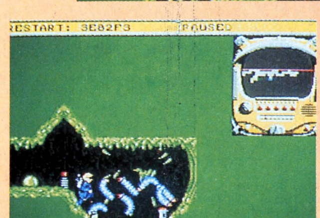






スライムワールド

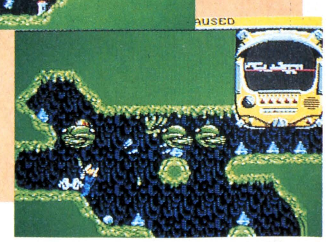










＊画面はメガドライブ版のものです

# Time Schedule

## タイムスケジュール

㉂消費税込み（無印は消費税含まず）
H／Huカード　C／CDロム
SG／スーパーグラフィックス　SCD／スーパーCDロム

| ACT | AVG | SLG | PZG | A・PZG |
|---|---|---|---|---|
| アクション | アドベンチャー | シミュレーション | パズルゲーム | アクションパズルゲーム |
| **RPG** | **STG** | **SPG** | **A・RPG** | **ETC** |
| ロールプレイング | シューティング | スポーツゲーム | アクションロールプレイング | その他 |

| 発売日 | ソフト名 | メーカー名 | 形態 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|
| 1／31㊎ | ウルトラボックス第6号 | ビクター音産 | C | 価格未定 | ETC |
| 1／31㊎ | NHK大河ドラマ　太平記 | NHKエンタープライズ | H | ¥6,500 | SLG |
| 1／31㊎ | サイバードッジ | トンキンハウス | H | 価格未定 | ACT |
| 2／7㊎ | ブロウニング | レーザーソフト・日本テレネット | SCD | ¥6,980 | ACT |
| 2／21㊎ | IQ PANIC | I.G.S. | C | ¥8,900 | ETC |
| 2／21㊎ | ゲート　オブ　サンダー | ハドソン | SCD | ¥6,800 | STG |
| 2／21㊎ | パロディウスだ! | コナミ | H | ¥9,800 | STG |
| 2／28㊎ | ぎゅわんぶらぁ自己中心派　麻雀パズルコレクション | タイトー | C | ¥6,800 | PZG |
| 2／28㊎ | 出たな!!　ツインビー | コナミ | H | ¥6,800 | STG |
| 2／28㊎ | 麻雀覇王伝　カイザーズ・クエスト | U.P.L. | H | ¥7,200 | ETC |
| 2／28㊎ | 山村美紗サスペンス　金盞花　京絵皿殺人事件 | ナグザット | SCD | ¥7,200 | AVG |
| 2月末 | ヒューマン　スポーツフェスティバル | ヒューマン | SCD | ¥5,900(予) | SPG |
| 2月末 | 未来少年コナン | RIOT・日本テレネット | SCD | ¥7,400 | ACT |
| 2月予定 | 改造町人シュビビンマン3 | メサイヤ | C | ¥6,800 | ACT |
| 2月予定 | 雀偵物語2　宇宙探偵ディバン〈出動編〉 | アトラス | C | ¥4,800 | ETC |
| 3／13㊎ | 極楽中華大仙 | タイトー | H | ¥6,800 | STG |
| 3／13㊎ | サイキック・ストーム | レーザーソフト・日本テレネット | SCD | ¥6,980 | STG |
| 3／13㊎ | パチ夫くん　十番勝負 | ココナッツジャパン | H | ¥7,900 | ETC |
| 3／13㊎ | マインスウィーパー　掃海艇 | パック・イン・ビデオ | C | ¥6,200 | PZG |
| 3／13㊎ | 魔物ハンター妖子　魔界からの転校生 | メサイヤ | C | ¥6,800 | AVG |
| 3／19㊍ | シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟 | ビクター音産 | SCD | ¥7,200 | ACT |
| 3／26㊍ | 天外魔境II　卍MARU | ハドソン | SCD | ¥7,800 | RPG |
| 3／27㊎ | 川のぬし釣り　自然派 | パック・イン・ビデオ | C | ¥7,200(予) | RPG |
| 3月上旬 | ザ・キックボクシング | マイクロワールド | SCD | 価格未定 | SPG |
| 3月上旬 | トイレキッズ | メディアリング | H | ¥6,900 | STG |
| 3月中旬 | 夢幻戦士ヴァリス | RIOT・日本テレネット | SCD | ¥6,980(予) | ACT |
| 3月中旬 | ライジング・サン | ビクター音産 | C | ¥7,800 | SLG |
| 3月下旬 | ザ・デビスカップテニス | マイクロワールド | SCD | 価格未定 | SPG |
| 3月下旬 | 雀偵物語2　宇宙探偵ディバン〈完結編〉 | アトラス | C | ¥4,800 | ETC |
| 3月下旬 | スプリガン mark 2 | ナグザット | SCD | 価格未定 | STG |
| 3月下旬 | ソーサリアン | ビクター音産 | SCD | ¥7,200 | A・RPG |
| 3月下旬 | 熱血高校ドッジボール部　PCサッカー編 | ナグザット | H | ¥6,980 | SPG |
| 3月予定 | キャンペーン版大戦略II | マイクロキャビン | SCD | 価格未定 | SLG |
| 3月予定 | QUIZまるごとTHEワールド2 | アトラス | C | ¥6,800 | ETC |
| 3月予定 | BABEL | レーザーソフト・日本テレネット | SCD | ¥6,980 | RPG |
| 3月予定 | フォゴットンワールド | NECアベニュー | SCD | ¥7,900 | STG |
| 3月予定 | HAWK F-123 | パック・イン・ビデオ | SCD | ¥6,800 | STG |
| 3月予定 | BONANZA BROS(ボナンザブラザーズ) | NECアベニュー | SCD | 価格未定 | ACT |
| 3月予定 | LOOM | ビクター音産 | SCD | 価格未定 | AVG |
| 4／2㊍ | SUPER雷電 | ハドソン | SCD | ¥5,800 | STG |
| 4／24㊎ | STARパロジャー | ハドソン | SCD | ¥6,800 | STG |
| 4月上旬 | スライムワールド | マイクロワールド | SCD | 価格未定 | ACT |
| 4月上旬 | ビルダーランド | マイクロワールド | SCD | 価格未定 | A・RPG |
| 4月下旬 | ライザンバーIII | データウエスト | SCD | 価格未定 | STG |
| 4月予定 | 超時空要塞マクロス　2036 | メサイヤ | C | ¥6,800 | STG |
| 5月予定 | カラーウォーズ | ココナッツジャパン | H | 価格未定 | ETC |
| 5月予定 | ココロン | シュールド・ウェーブ | C | 価格未定 | ACT |
| 7月予定 | GODS | PCM complete | 未定 | 価格未定 | A・PZG |
| 7月予定 | ザ・プロ野球SUPER | インテック | SCD | 価格未定 | SPG |
| 春／予定 | 太閤記 | アスク講談社 | C | ¥8,500 | SLG |
| 春／予定 | テラフォーミング | ライトスタッフ | C | 価格未定 | STG |
| 夏／予定 | サイレントメビウス | 角川メディア・オフィス | SCD | 価格未定 | RPG |
| 夏／予定 | サッカー（仮） | クリーム | H | 価格未定 | SPG |
| 夏／予定 | ジェノサイド | ブレイングレイ | SCD | 価格未定 | ACT |
| 夏／予定 | ロードス島戦記 | ハドソン | C | 価格未定 | RPG |
| 秋／予定 | ゼロヨンチャンプII | メディアリング | C | 価格未定 | SPG |
| 秋／予定 | ワールドカップ　サッカー編 | メディアリング | SCD | 価格未定 | SPG |

## ■発売日未定のソフト

| ソフト名 | メーカー名 | 形態 | ジャンル |
|---|---|---|---|
| ああっ女神さまっ | メサイヤ | SCD | ETC |
| アルガノス | インテック | C | ACT |
| アルシャーク | ビクター音産 | SCD | RPG |
| イースIV | ハドソン | SCD | RPG |
| IT CAME FROM THE DESERT | ビクター音産 | C | AVG |
| ウィザードリィ(仮) | ナグザット | SCD | RPG |
| 宇宙戦艦ヤマト | ヒューマン | SCD | SLG |
| F1サーカスSPECIAL POLE TO WIN | ニチブツ | SCD | SPG |
| オーレリア | タイトー | C | A・RPG |
| ギャラクシーフォース | NECアベニュー | H | STG |
| 銀河お嬢様伝説YUNA | ハドソン | SCD | ETC |
| クイズの星 | サン電子 | SCD | ETC |
| ゲイングランド | NECアベニュー | SCD | ACT |
| 源平討魔伝　巻ノ弐 | ナムコ | H | ACT |
| コズミック・ファンタジー3（仮） | レーザーソフト・日本テレネット | SCD | RPG |
| ゴッド・パニック　至上最強の軍団 | テイチク | H | STG |
| スーパーシュヴァルツシルトII（仮） | 工画堂スタジオ | C | SLG |
| スーパーダライアスII | NECアベニュー | SCD | STG |
| ストライダー飛竜 | NECアベニュー | H | ACT |
| ストラテゴ | ビクター音産 | H | ETC |
| スペースファンタジーゾーン | NECアベニュー | SCD | STG |
| ZERO WING | ナグザット | C | STG |
| ダイノフォース | ユニポスト・オブ・ジャパン | H | STG |
| TATSUJIN -達人- | タイトー | H | STG |
| DOUBLE DRAGON II | ナグザット | SCD | ACT |
| チキチキボーイズ | NECアベニュー | SCD | ACT |
| つっぱり大相撲 | ナグザット | H | SPG |
| テラクレスタ | ニチブツ | H | STG |
| TVスポーツ・スペシャル | ビクター音産 | SCD | SPG |
| 天地を喰らう | NECアベニュー | C | ACT |
| トップをねらえ! | リバーヒルソフト | SCD | ETC |
| ドラゴンナイト2 | NECアベニュー | SCD | RPG |
| 21エモン | NEC　HE | H | 未定 |
| ピーターパックラット | テンゲン | H | ACT |
| ファージアスの邪皇帝 | ヒューマン | SCD | RPG |
| 50th(フィフティース) | テイチク | C | RPG |
| ふしぎの海のナディア | ハドソン | SCD | ETC |
| BURAI II | リバーヒルソフト | SCD | RPG |
| ブランダース(仮) | I.G.S. | C | A・RPG |
| ヘルファイアー | NECアベニュー | H | STG |
| ホームデータの囲碁 | ホームデータ | H | ETC |
| ホラーストーリー | NECアベニュー | SCD | ACT |
| マーブルマッドネス | テンゲン | H | ACT |
| マジカルパズル・ポピルズ | テンゲン | H | A・PZG |
| マミーヘッド | タイトー | H | STG |
| 盟約の定義 | ヒューマン | H | RPG |
| モンスターメーカー | NECアベニュー | SCD | RPG |
| ラストハルマゲドンII(仮) | ブレイングレイ | SCD | RPG |
| ラプラスの魔 | ヒューマン | SCD | RPG |
| レインボーアイランド | NECアベニュー | SCD | ACT |
| ワードナの森 | NECアベニュー | SCD | ACT |

# 次号予告

## ㊙PCエンジン 4月号は 2月29日(土)発売!

あぁやっとアレが出る、1億人の安堵のタメ息とともに…。いよっ待ってましたの真打ち登場、モチロン『天外魔境Ⅱ』であります。読んでおトク、見ておトクな超豪華付録で、発売日までしっかり予習せよ!! え、それだけじゃもの足りない? そんな欲ばりなヒトには、総力特集第2弾「573道楽」下巻をお贈りしようじゃないか。㊙を信じる者は救われる!! (ウソじゃないって)

## ライター募集

㊙では、PCエンジン、ファミコンなどのゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介文(800字以上)を同封のうえ、編集部までお送り下さい。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。




参考文献:王政復古/井上勲(中公新書)、カルシウムのすべて/藤田拓男(あき書房)

## コンプファミリー テレホンネット

**横浜** 045(541)0000
**大阪** 06(700)5599
**高松** 0878(33)6700

最新情報を知りたいならコレ!
現在〜2/4 真鍋譲治先生登場!!
2/5〜2/19 『F・Q』CD&B特集!!

## おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル
㊙PCエンジン「○○」係

## EDITORS' TOPICS

今年は『ロードス島』『サイレントメビウス』『ファージアス』と、ウチがらみのソフトが3本も出る。実はもう1本、年内に発表予定のソフトがあるのだ、なんちゃって。(佐)

DUOを買うので、従来機(白いヤツ+天の声2)を義妹夫婦にあげた。後日聞くと、「だってダンナが下手なんだもん」との返事。『桃伝Ⅱ』で下手とはどういう意味か?(後)

年末にビデオを買い替え、ウレシクなってBSの正月番組を録りまくっていたら、膨大な量になってしまった。全部みおわるのは、たぶん今年の年末だろう……。(バカな山)

冬のCESに行った。開催地がラスベガスだけに、いろんなことして遊んでしまった。遊ぶ前から結果がわかっていれば、遊ばなかったんだけど。ギャンブルって虚しい。(松)

前号の特集を手伝ってくれた、ぱぱらちゃん、相ちゃん、やんまちゃん、ぅめちゃん、etc……どうもありがと♡ この場を借りて「感謝♡」!!(’92年もP.H.♡ ㋨)

妻が電車で座りチカンに遭ったという。ケシカラン! と怒ってはみたものの、座りチカンって何だ? 話をよく聞いても状況が頭にちっとも浮かばないのでした。(由)

今日から私は生まれ変わって仕事の鬼になります。理由は聞かないでください。せっかくだから名前も〈邪編集者T〉にします。くどいですが理由は秘密です。(邪編集者T)

最近、故障馬が多すぎる。とくに、こいつでクラシックと思った馬が故障してばかり。今年こそは、オンエアーとエアジョーダン、ブンブクメロディーでGⅠを取りたい。(Ⓣ)

現在パソコンゲームの、『天下統一Ⅱ』に激ハマリ中!! いつものパターンにもれず信長で天下布武を推し進めているのだ。ここで一言、我が道に敵な〜し!! (テレ介㊡)

## STAFF

[Editor in Chief] 佐藤辰男 [Senior Editor] 後藤靖彦 [Managing Editor] 山田美恵子 [Editors] 松本剛・北山のり子・渡邊由彦・高野希義・藤原保・安藤誠・小畑雄二・化石ハウス・超音速・柏原康雄・佐々木敏・徳田直巳 [Writers] 中村泰宏・山崎拓・増島健・遠藤まゆり・山本裕司・羽岡義晴・森田慶子・佐藤裕志・小西晃治・菊池武史・東千里・本内新太郎・大迫亨・清水拓 [Photographers] 林久平・倉部和彦・分部辰浩・林克典・伊豆倉守一・舟喜力・加藤幸広・庄司康治・中村英良 [Designers] ディレクション・ナカ・アイル企画・サーティーツー・沢田昭彦・今野享子・斉藤和代・星山英夫・小出高義・大曽根晶子・加藤栄子・グァバモリオカ・小松崎祐子

月刊㊙PCエンジン 3月号
1992年3月1日
特別定価430円(本体417円)
雑誌コード 13575-3

発行人/角川春樹
編集人/佐藤辰男
発行所/角川書店
住所/〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部) 03-3221-3521 (販売部) 03-3817-8523 (広告部) 03-3817-8425
印刷所/凸版印刷



※次号の予告内容は一部変更となる場合もあります。また、ゲームの内容に関するご質問は受けつけておりません。ご了承ください。




月刊 PCエンジン 1992 3月号
1992年3月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第3号通巻39号
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
販売部 ☎03(3817)8523
編集部 ☎03(3221)3521
特別定価430円(本体417円)

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1013575030432
雑誌コード 13575-3